

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB

CURSO DE LETRAS – JAPONÊS

WARLEY MENDES DE JESUS

CAUBÓI E SAMURAI:

O MITO DO HERÓI NOS FILMES “ERA UMA VEZ NO OESTE” E
“YOJIMBO”

BRASÍLIA

2013

WARLEY MENDES DE JESUS

CAUBÓI E SAMURAI:

O MITO DO HERÓI NOS FILMES “ERA UMA VEZ NO OESTE” E
“YOJIMBO”

Monografia apresentada à Universidade de
Brasília como requisito para a conclusão do
curso de Letras-Japonês.

Orientador: Prof. Dr. Ronan Alves Pereira

BRASÍLIA

2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB

CURSO DE LÊTRAS – JAPONÊS

WARLEY MENDES DE JESUS

CAUBÓI E SAMURAI:

O MITO DO HERÓI NOS FILMES “ERA UMA VEZ NO OESTE” E “YOJIMBO”

Este trabalho foi apreciado por uma Banca
Examinadora constituída dos seguintes
professores:

Prof^o. Dr^o. Ronan Alves Pereira, Presidente

Prof^a. Dr^a. Tae Suzuki, Membro

Prof^a. Dr^a. Michele Eduarda Brasil de Sá, Membro

BRASÍLIA

2013

RESUMO

Este trabalho busca analisar a estrutura narrativa dos filmes “Era uma vez no Oeste”, de Sergio Leone, e “Yojimbo: O guarda-costas”, de Akira Kurosawa, mediante as etapas da Jornada do Herói, desenvolvidas por Joseph Campbell no livro “O Herói de Mil Faces”, e adaptadas para a linguagem cinematográfica pelo roteirista de Hollywood, Christopher Vogler. Através desta análise, almeja-se traçar um paralelo entre a figura do caubói e a do guerreiro samurai, cruzando as similaridades de suas jornadas em ambos os filmes.

Palavras-Chave: Faroeste. Samurai. Akira Kurosawa. Sergio Leone. Joseph Campbell. Christopher Vogler. Jornada do Herói.

ABSTRACT

This paper aims to analyze the narrative structure of the films “Once upon a time in the West”, by Sergio Leone, and “Yojimbo”, by Akira Kurosawa. This analysis makes usage of the stages of the Hero’s Journey, developed by Joseph Campbell in the book “The Hero of a Thousand Faces” and adapted to the cinematographic language by Hollywood’s screenwriter, Christopher Vogler. Through this analysis, it hoped to draw a parallel between the figure of the cowboy and the samurai warrior by examining the similarities of their journeys in both movies.

Keywords: Western. Samurai. Akira Kurosawa. Sergio Leone. Joseph Campbell. Christopher Vogler. Hero’s Journey.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. JORNADA DO HERÓI E A ESTRUTURA DO MITO	10
2.1. A PARTIDA	13
2.2. INICIAÇÃO.....	16
2.3. O RETORNO.....	19
2.4. OS ARQUÉTIPOS	22
2.4.1. Herói.....	23
2.4.2. Mentor	24
2.4.3. Guardião do Limiar	25
2.4.4. Arauto.....	26
2.4.5. Camaleão	26
2.4.6. Sombra	27
2.4.7. Pícaro.....	28
3. O FILME DE FAROESTE.....	30
3.1. “ERA UMA VEZ NO OESTE”	34
3.1.1. Análise do filme	36
4. O FILME DE SAMURAI	50
4.1. “YOJIMBO: O GUARDA-COSTAS”	53
4.1.1. Análise do filme	54
5. COMPARAÇÃO	64
6. CONCLUSÃO.....	66
BIBLIOGRAFIA	69
REFERÊNCIAS DA INTERNET	70
APÊNDICE	71
FICHA TÉCNICA DE “ERA UMA VEZ NO OESTE”	71
FICHA TÉCNICA DE “YOJIMBO: O GUARDA-COSTAS”	72

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O tocador de gaita contra três homens.....	38
Figura 2 - O vilão diante da criança	39
Figura 3 - A pequena cidade em desenvolvimento	40
Figura 4 - Harmonica, Cheyenne e Jill, primeiro encontro dos aliados no bar	41
Figura 5 - Frank almeja tomar posse dos negócios de Morton	42
Figura 6 - O herói é capturado por Frank.....	43
Figura 7 - Cheyenne surge para resgatar Harmonica	44
Figura 8 - Frank derruba Morton e demonstra sua superioridade	45
Figura 9 - Jill seduz Frank.....	45
Figura 10 - O homem borrado.....	46
Figura 11 - O motivo da vingança.....	47
Figura 12 - O duelo final	48
Figura 13 - O vilão é derrotado	49
Figura 14 - O herói decide seu caminho com um galho.....	55
Figura 15 - O cachorro anuncia o mau presságio.....	55
Figura 16 - O herói escuta os problemas da vila no bar	57
Figura 17 - O herói derrota três homens, provando seu valor e chamando a atenção dos dois grupos.	58
Figura 18 - O herói assiste os dois grupos se enfrentando covardemente.....	59
Figura 19 - O filho abraça a mãe que não vê há muito tempo durante a troca.....	60
Figura 20 - O herói liberta a mulher.....	61
Figura 21 - O herói é capturado e mantido como prisioneiro.....	62
Figura 22 - O duelo iminente	63

1. INTRODUÇÃO

Sendo um amante de cinema, e de histórias épicas, sempre admirei os filmes que trabalhavam com a figura do herói. Foi inevitável não me encantar com a figura do guerreiro samurai ou a bravura do caubói. Enquanto crescia assistindo a esses filmes, pude perceber a grande semelhança na história dos heróis de ambos os gêneros.

Diante da necessidade de realizar o trabalho de conclusão do curso de Letras-Japonês, despertei em mim o interesse de trabalhar com a minha maior paixão. Logo imaginei comparar o universo dos filmes de faroeste com os de filmes de samurai que sempre achei tão parecidos. Diante dessa intenção, fui apresentado ao autor Joseph Campbell. Ele estudou mitos de diversas regiões do planeta e concebeu a “Jornada do Herói”, uma estrutura básica à qual a maioria dos mitos parece remeter. Em todas as histórias antigas, o herói do mito fazia uma jornada semelhante. Através de estudos da psicanálise, ele desenvolveu ainda mais essas interpretações e as associou com a vida cotidiana.

Enquanto pesquisava as contribuições de Campbell, tive a oportunidade de conhecer o livro “A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler, no qual ele adaptava a “Jornada do Herói” de Campbell para a linguagem cinematográfica, simplificando as estruturas para serem interpretadas e aplicadas em roteiros de cinema. Era exatamente o que eu precisava para fundamentar minha pesquisa.

Escolhi dois filmes para analisar e comparar: “Era uma vez no Oeste” (Sergio Leone, 1968) e “Yojimbo: O guarda-costas” (Akira Kurosawa, 1961). O critério de seleção dos filmes foi sua popularidade tanto em relação ao público quanto à crítica especializada, ou seja, por representarem bem os gêneros ao qual pertencem; e por possuírem o mesmo tipo de herói, o “herói solitário” como figura central. Recebendo ainda a contribuição de outros autores, como Ian Buruma, para ampliar a minha noção sobre o conceito de herói, esse trabalho explora o funcionamento do universo do caubói e dos guerreiros samurais dentro da Jornada do Herói descrita por Campbell e Vogler.

O capítulo 2 descreve a jornada na visão de ambos os autores e, em seguida, explica os principais arquétipos que aparecem nas produções cinematográficas. Nesse momento será utilizados exemplos de filmes clássicos e atuais para ilustrar melhor as etapas da jornada, alguns exemplos são retirados do livro de Vogler, outros pelo autor deste trabalho (inclusive utilizando filmes citados por Vogler, porém os descrevendo em cenas diferentes). No capítulo 3, é explorado o universo do filme de faroeste e feita a análise do filme “Era uma vez no

Oeste”. No capítulo 4, é discutido o universo dos filmes de samurai e analisado o filme “Yojimbo”. O capítulo 5 se presta a comparar as análises feitas e finalmente o capítulo 6 conclui o trabalho com algumas considerações finais.

2. JORNADA DO HERÓI E A ESTRUTURA DO MITO

Joseph Campbell estudou os mitos e religiões de diversas culturas. Ele percebeu que apesar das singularidades de cada mito, todos eles se estruturavam de uma mesma maneira, num comportamento universal voltado a fornecer instruções aos homens de como transcender da infância para a fase adulta (o amadurecimento) através de aprendizados essenciais do ser humano desde seus primórdios, ou seja, para que despertem os valores que os anciões consideram essenciais para um indivíduo exemplar, espelhado na figura do herói.

Ele pesquisou tribos de diferentes regiões do mundo e constatou que seus mitos possuem uma função semelhante ao dos rituais de passagem das tribos, nas quais as crianças em determinada idade¹ necessitam enfrentar um desafio estabelecido de vida ou morte. A superação do desafio – que pode ser enfrentar ou caçar um determinado animal; sobreviver a certa dose de algum veneno; etc. – permite que aquele indivíduo seja considerado um adulto, Campbell afirma que esses rituais podem ser interpretados como rituais de renascimento:

Segue-se a esses exercícios um intervalo de isolamento mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar, ao aventureiro da vida, as formas e sentimentos apropriados à sua nova condição, de maneira que, quando finalmente tiver chegado o momento do seu retorno ao mundo normal, o iniciado esteja tão bem como se tivesse renascido. (CAMPBELL, 2007, p. 16)

No livro “O Herói de Mil Faces”, Campbell declara que, para compreender e interpretar as figuras simbólicas do mito utilizou os estudos de psicanálise de Sigmund Freud e Carl G. Jung:

O propósito deste livro é desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras religiosas e mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido antigo se torne patente por si mesmo. Os velhos mestres sabiam do que falavam. Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. Mas é preciso, antes de tudo,

¹ Dos meados ao fim da adolescência, as idades variam de tribo para tribo.

aprender a gramática dos símbolos e, como chave para esse mistério, não conheço um instrumento moderno que supere a psicanálise. (CAMPBELL, 2007, p. 11)

Desses estudos, Campbell estabelece o conceito de “monomito”, que unifica o mito em um padrão de dezessete estágios divididos em três fases: a partida – quando o herói é retirado do mundo comum em direção à aventura; a iniciação – quando ele é transformado de uma pessoa qualquer a uma extraordinária; e o retorno – quando ele deve voltar ao mundo comum e fazer uso de seus novos poderes.

O herói, vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36)

Utilizando a estrutura criada por Campbell, Christopher Vogler, um roteirista de Hollywood, desenvolveu um esquema mais simples e adaptado para a realidade cinematográfica. Ele percebeu que as ideias de Campbell poderiam ser utilizadas para diversos problemas humanos e que se encaixavam perfeitamente na maneira de o cinema contar histórias.

As idéias impregnadas de mitologia e que Campbell identificou em O herói de mil faces podem ser aplicadas à análise de quase todos os problemas humanos. São uma chave-mestra da vida, além de serem um instrumento eficiente para lidar de modo eficaz com uma platéia. [...] Campbell dá um resumo da Jornada do Herói no quarto capítulo ("As chaves") de O herói de mil faces. Tomei a liberdade de modificar ligeiramente esse resumo, tentando fazer com que o leitor reflita alguns dos temas comuns no cinema, com exemplos tirados de filmes atuais e de alguns clássicos. (VOGLER, 2006, p. 34)

Enquanto Campbell estabelece a jornada em dezessete etapas, Vogler as resume em apenas 12. Assim, os dois esquemas se organizam da seguinte maneira:

O Herói de Mil Faces:

Partida:

O chamado à aventura;
A recusa do chamado;
O auxílio sobrenatural;
A travessia do primeiro limiar;
O ventre da baleia.

Iniciação:

O caminho de provas;
O encontro com a deusa;
A mulher como tentação;
A sintonia com o pai;
A apoteose;
A benção última.

Retorno:

A recusa do retorno;
A fuga mágica;
O resgate com auxílio externo;
A passagem pelo limiar do retorno;
Senhor dos dois mundos;
Liberdade para viver.

A Jornada do Escritor:

Primeiro ato:

Mundo comum;
Chamado à aventura;
Recusa do chamado;
Encontro com o mentor;
Travessia do primeiro limiar.

Segundo ato:

Testes, aliados e inimigos;
Aproximação da caverna oculta;
Provação;
Recompensa.

Terceiro ato:

Caminho de volta;
Ressurreição;
Retorno com o elixir.

No decorrer do capítulo veremos as contribuições de Campbell e Vogler na sistematização da “Jornada do Herói” com alguns exemplos de filmes clássicos e atuais para tornar mais claros esses conceitos.

2.1. A PARTIDA

Antes de ser levado à aventura é preciso mostrar o herói na sua vida cotidiana, mostrá-lo na sua forma frágil. Nos livros e filmes, a figura do herói é apresentada, na maioria das vezes, como um indivíduo que não se sente completo, mas almeja algo grande, um propósito para sua vida. Para iniciar esse processo de transformação do herói, ele precisa ser inserido na aventura por algum evento. Campbell aponta essa etapa como “o chamado da aventura” e indica que ela ocorre por algum acaso, mas na verdade sugere uma noção de destino.

Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou, os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos. São ondulações na superfície da vida, produzidas por nascentes inesperadas. E essas nascentes podem ser muito profundas – tão profundas quanto a própria alma. O erro pode equivaler ao ato inicial de um destino. (CAMPBELL, 2007, p. 60)

Vogler (2006, p. 38) indica o mesmo parâmetro para essa etapa, determinando que ela estabeleça o objetivo do herói, seja uma vingança, a busca de justiça, um tesouro ou até a conquista de um amor proibido. Mas ressalta que antes é necessário mostrar o cotidiano do herói para contrastar com o mundo especial no qual ele será inserido. Para isso, cria uma etapa anterior denominada “mundo comum”.

A maioria das histórias desloca o herói para fora de seu mundo ordinário, cotidiano, e o introduz em um Mundo Especial, novo e estranho. É a conhecida idéia de "peixe fora d'água", que gerou inúmeros filmes e espetáculos de TV. Bom, mas se você vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar. (VOGLER, 2006, p. 37)

No filme “O Mágico de Oz” (*The Wizard of Oz*, Victor Flemming, 1939), vemos Dorothy entediada com a rotina da fazenda onde mora. Ela demonstra o desejo de conhecer outros lugares e quebrar a sua rotina onde nada acontece de especial. Em seguida, surge o furacão que leva sua casa do Kansas para a terra encantada de Oz. Esse contraste é ainda

maior pelas cenas que passam do preto e branco do mundo comum para o colorido na terra encantada.

Em seguida o herói precisará fazer uma escolha entre aceitar a aventura ou fugir dela, é “a recusa do chamado”, conforme descreve Campbell:

A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela "cultura", o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido. (CAMPBELL, 2007, p. 67)

Nessa etapa, Vogler (2006, p. 38 e 39) descreve que, ao enfrentar o medo do desconhecido, o herói se sente relutante em aceitar a aventura, precisando de uma motivação extra ou uma influência forte para convencê-lo a aceitar.

Em “O Rei Leão” (*The Lion King*, Roger Allers e Rob Minkoff, 1994), Simba fica assustado ao presenciar a morte do pai e, sabendo que irá se tornar rei, não se sente preparado e foge sem rumo. Em “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*, George Lucas, 1977), Luke recusa a proposta de Obi Wan para salvar a princesa, mas ao retornar para a fazenda dos tios encontra os pais adotivos mortos, o que o motiva a vingar-se do império. Nem todos os heróis passam por essa etapa; muitos aceitam o chamado da aventura; esses são os heróis com maior preparação para enfrentar seu destino.

A próxima etapa no esquema de Campbell (2007, p. 74) é o “auxílio sobrenatural”, onde o herói encontrará uma figura protetora (geralmente um sábio/ancião, fada madrinha ou criatura mágica) que lhe dará instruções para seguir o caminho e/ou ferramentas – amuletos – que irão protegê-lo e ajudar a vencer um oponente ou obstáculo.

Vogler denomina essa etapa de “encontro com o mentor” que irá guiá-lo para enfrentar o desconhecido. Porém, este mentor só poderá acompanhar o herói até um determinado ponto da jornada. “A relação entre Herói e Mentor é um dos temas mais comuns da mitologia, e um dos mais ricos em valor simbólico. Representa o vínculo entre pais e filhos, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano.” (VOGLER, 2006, p. 39)

Em “O Mágico de Oz”, a Bruxa Glinda entrega a Dorothy sapatos de rubi e a orienta a seguir pela estrada dos tijolos amarelos. Em “Os Sete Samurais” (*Shichinin no Samurai*, Akira Kurosawa, 1954), o ancião do vilarejo convoca um grupo de moradores para informar que devem ir à cidade e reunir um grupo de *rônin*, samurais sem mestre, para defender a vila. Já em “O Hobbit: Uma jornada inesperada” (*The Hobbit: An unexpected journey*, Peter Jackson, 2012), Bilbo vive tranquilamente em sua casa no condado (mundo comum) até receber a visita de Gandalf (o mentor) que o convida para uma aventura, pois precisa de um ladrão em seu grupo. No entanto, Bilbo não deseja se aventurar e nem se acha preparado para tal (recusa do chamado). Após ser convencido, inicia uma jornada com o grupo. Mas Gandalf logo os abandona, obrigando-os a seguir a aventura sozinhos.

No próximo momento, o herói precisa enfrentar a “travessia do primeiro limiar”, a etapa que irá colocar o herói na ação. Este é o ponto da jornada que o separa entre o mundo comum e o mundo especial. Para Campbell, nessa etapa pode surgir a figura do “guardião do limiar”, uma entidade que irá testar o herói para verificar sua aptidão para entrar ou não naquela área, verificando se ele possui o coração puro ou valores justos.

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao "guardião do limiar", na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções — assim como em cima e embaixo —, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo. A pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho, em permanecer no interior dos limites indicados, e a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inexplorado. (CAMPBELL, 2007, p. 82)

A etapa seguinte é “o ventre da baleia”, que encerra essa primeira fase. “A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu.” (CAMPBELL, 2007, p. 95). Esse é o momento no qual o herói faz uma viagem

introspectiva, causada por uma experiência de quase-morte, e encontra dentro de si a coragem e a força para enfrentar o desafio.

Vogler (2006, p. 40) unifica essas duas últimas etapas da “partida” apenas pela expressão “travessia do limiar”. Ele define que os filmes são divididos em três atos que podem ser descritos como: o herói decide agir; a ação propriamente dita e as consequências da ação. A travessia do limiar é justamente o momento em que o herói toma a decisão de agir, de encarar a aventura.

Na animação “Rango” (*idem*, Gore Verbinski, 2011), o protagonista, um camaleão de estimação, é jogado para fora de um carro de mudanças. A personagem então vaga por um deserto e quase morre de sede, sofrendo desmaio e alucinações. Ao ser reanimado e confundido com outro herói, ele decide ir para a cidade com a intenção de tirar proveito disso.

2.2. INICIAÇÃO

O herói penetra no mundo estranho e sua real aventura irá começar agora. Esse período intermediário na aventura irá preparar o herói para enfrentar o desafio final ou o vilão principal. A primeira etapa nesse momento é “o caminho de provas”, onde o herói irá realizar testes e se encontrará com aliados e rivais.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2007, p. 102)

Vogler indica que, nessa etapa, denominada “testes, aliados e inimigos”, o herói começa a aprender as regras do mundo estranho, através do contato com seres desse mundo. “Saloons e bares parecem bons lugares para essas transações. Muitos e muitos filmes de faroeste levam o herói a um saloon, onde sua coragem e determinação são testadas, e onde

amigos e vilões são apresentados.” (VOGLER, 2006, p. 40). Vogler (*Ibid.*, p. 40) também cita outros exemplos, como em “O Mágico de Oz”, quando Dorothy encontra na estrada os companheiros e passa por testes simples, como desprender o Espantalho, ajudar o Leão Covarde a lidar com o medo e colocar óleo no enferrujado Homem de Lata, enfrentando em seguida ataques da Bruxa Má do Leste.

Seguindo o caminho, o herói será levado ao “encontro com a deusa”. A deusa representa o amor, a força que guiará o herói na realização do feito, podendo ser ou não o amor literal de uma mulher (ou um homem).

O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a bênção do amor (caridade: amor jáú), que é a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade. E quando o aventureiro, nesse contexto, é, não um jovem, mas uma jovem, é ela quem, por suas qualidades, sua beleza ou desejo ardente, se mostra apropriada para tornar-se consorte de um imortal. (CAMPBELL, 2007, p. 119)

Campbell traz no próximo momento da Jornada do Herói “a mulher como tentação”. A mulher representa, no caso, qualquer tentação que crie um desequilíbrio psicológico ou emocional na personagem. Essa tentação está associada aos desejos libidinosos e precisa ser superada para que o herói supere suas próprias limitações.

A próxima etapa para Campbell é “a sintonia com o pai”, sendo pai o modelo do herói, a figura que o inspira e o reflexo daquilo que ele poderá se tornar. Também pode ocorrer o contrário, sendo a figura do pai a motivação para que o herói se torne exatamente o contrário de seu pai ou busque superá-lo. O herói vive a sombra do pai, o que lhe incumbe o fardo de encontrar sua própria identidade para se dissociar da figura paterna, que pode ser o próprio pai ou tio, mestre, chefe, etc. Entrar em sintonia com o pai é reconhecer a si mesmo e tirar forças de sua inspiração ou da vontade de superação dessa figura.

Em muitos filmes a figura do pai é alguém que o herói nunca pôde conhecer, e conhecer sobre ele terá um grande impacto na sua história e nas decisões que ele irá tomar. É

o caso de Luke em “Guerra nas Estrelas”² ao descobrir que seu pai é, na verdade, o vilão que ele busca derrotar.

A “apoteose” é o momento do renascimento do herói como um “deus”, um imortal ou um ser invencível. Ele supera todos os seus medos e limitações, adquirindo a capacidade de julgar corretamente, a coragem para realização do feito e o poder necessário para derrotar o vilão. Campbell (2007, p. 144) diz que, “Tal como o próprio Buda, esse ser divino é um padrão da condição divina que o herói humano atinge quando ultrapassa os últimos terrores da ignorância”. Nas histórias, ele ocorre praticamente junto com a última etapa, “a benção última”, que seria justamente a recompensa que o herói obtém ao alcançar a “apoteose”, conquistando o “santo graal”, o poder ou a imortalidade.

Em “Gravidade” (*Gravity*, Alfonso Cuarón, 2013), a Dra. Ryan Stone, após perder as esperanças de sobreviver ao acidente espacial, desliga o oxigênio da nave em que se encontra. Após uma experiência de quase-morte, encontra dentro de si as respostas e a coragem que a levam a cumprir o desafio final, chegando à estação espacial chinesa e conseguindo embarcar numa cápsula de volta para a Terra. Ao aterrissar no mar e conseguir nadar até a praia de uma ilha, ela se levanta sorrindo, simbolizando seu renascimento como um ser imortal. Na já citada animação “Rango”, o personagem principal foge sem esperanças de derrotar o grande vilão e ao atravessar uma autoestrada e quase morrer, se depara com uma figura espectral, representando uma divindade, que lhe transmite palavras de conhecimento que despertam nele a coragem e a força necessária para retornar e derrotar o vilão.

Vogler, por sua vez, resume as últimas etapas em “aproximação da caverna oculta”, “provação” e “recompensa”. Ele descreve a etapa da aproximação como “o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca. Com frequência é o quartel-general do seu maior inimigo, o ponto mais ameaçador do Mundo Especial, a *Caverna Oculta*” (VOGLER, 2006, p. 41). Ele exemplifica o momento através de histórias da mitologia antiga: Orfeu que desce ao reino de Hades em busca de sua amada; Teseu que desbrava o labirinto para enfrentar o Minotauro.

A “provação” seria o teste final do herói, a experiência de vida-morte que ele irá enfrentar no seu desafio final. Vogler (2006, p. 42 e 43) diz que, no cinema, essa etapa é o

² Nome completo do filme: “Guerra nas Estrelas: Episódio V – O Império Contra-Ataca” (*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980)

clímax. Em situações onde o herói se depara com a morte, é utilizado o recurso do suspense (o prolongamento do tempo) para dar a impressão ao espectador de que ele falhou e realmente morreu, incitando a angústia de ter frustradas suas expectativas em relação ao herói, porém elas são satisfeitas com o retorno triunfal do herói.

No recente filme “Círculo de Fogo” (*Pacific Rim*, Guillermo del Toro, 2013), o herói recebe a missão de atravessar uma fenda dimensional com o robô que controla e ativar a detonação do motor de energia nuclear desse robô. Após fazer isto, o herói dispõe apenas de alguns segundos para ejetar sua cabine e retornar à Terra através da fenda que está se fechando. Como os equipamentos elétricos falham e o robô está sem reservas de oxigênio, o piloto precisa ativar manualmente a explosão tendo apenas 10 segundos para isso. No filme nos é mostrada a explosão e longos segundos se passam, criando a impressão de que os 10 segundos se passaram e ele não conseguiu retornar. Porém, as expectativas são satisfeitas depois que sua cápsula surge no meio do mar, acompanhado de uma música épica para enaltecer ainda mais o clímax do filme.

Finalmente há a “recompensa”, onde o herói recebe o prêmio por ter superado o desafio final e sobrevivido. Pode ser um tesouro, uma arma, um elixir que irá curar algo ou alguém, etc. Resolvido o conflito do filme, todos têm motivos para comemorar, pois a cidade está liberta, o mundo salvo ou a justiça feita.

2.3. O RETORNO

Vitorioso, o herói agora precisa retornar para o mundo comum. O ciclo da sua jornada se completa com esse retorno, conforme diz Campbell:

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos. (CAMPBELL, 2007, p. 195)

Porém, nesse momento, o herói, maravilhado com a nova realidade com que teve contato, pode ficar relutante em relação ao retorno, na etapa que Campbell chama de “a recusa do retorno”: “Mas essa responsabilidade tem sido objeto de freqüente recusa. Mesmo o Buda, após seu triunfo, duvidou da possibilidade de comunicar a mensagem de sua realização.” (CAMPBELL, 2007, p 195).

Após aceitar sua condição de retorno, outra etapa leva o herói novamente à aventura: “a fuga mágica”.

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com freqüência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas. (CAMPBELL, 2007, p. 198)

Durante a fuga para o mundo comum, o herói pode necessitar novamente de guias e amigos, pois os perigos do retorno podem ser ainda maiores. Outras vezes o herói precisa ser resgatado do mundo especial, pois está aprisionado ou não aceita o retorno. Essas ocasiões fazem parte da etapa chamada “resgate com auxílio externo”.

Vogler (2006, p. 45) resume essas etapas com a expressão “caminho de volta”, dizendo que “Essa fase marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói compreende que, em algum momento, vai ter que deixar para trás o Mundo Especial, e que ainda há perigos, tentações e testes à sua frente.”

Em “O Rei Leão”, Simba está contente vivendo com seus amigos Timão (suricate) e Pumba (javali), recebendo nesse mundo externo a visita da leoa Nala e do babuíno sábio Rafiki, que tentam induzi-lo a voltar para o reino, pois ele é o rei por direito e seu tio Scar está levando o lugar à ruína. Entretanto, Simba recusa a proposta, afirmando que não pode voltar, que sua vida agora era ali. Rafiki o leva a ter um encontro espiritual com seu pai, que o exime da culpa pela sua morte (sintonia com o pai), despertando em Simba a coragem necessária para retornar e enfrentar o tio Scar (apoteose) junto com seus amigos. Nesse filme, a etapa de

“resgate com auxílio externo” acontece antes do desfecho e o retorno para o mundo comum é a exigência para enfrentar o desafio final.

Campbell diferencia esses dois mundos entre o divino e o humano, na próxima etapa, “a passagem pelo limiar do retorno”. Ele ressalta que o herói precisa manter o conhecimento obtido no mundo especial e seu retorno é considerado como uma volta do além.

As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante — e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo —, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói. (CAMPBELL, 2007, p. 213)

Para Vogler (2006, p. 45), essa etapa será chamada de “ressurreição”, pois nela ocorre outra situação de “renascimento” ou “ressurgimento” do herói, podendo ocorrer uma segunda experiência de vida-ou-morte, uma repetição da “provação”.

As duas últimas etapas da Jornada do Herói são, para Campbell, “o senhor de dois mundos” e “liberdade para viver”. Vogler também as resume apenas em “retorno com o elixir”. É o momento final da jornada, onde o herói se torna um exemplo em seu mundo comum por ter adquirido algum conhecimento do mundo especial ou ter trazido alguma cura ou libertação para seu povo, ou seja, quando ele se torna de fato um herói, sendo conhecido tanto no mundo comum quanto no mundo especial. Tendo resolvido o conflito, ele pode retornar, adquirindo a liberdade para viver novamente a sua vida como antes, ou de forma melhor, já que está transformado como pessoa. Vogler descreve o que seria o elixir:

Algumas vezes, o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele. Outras vezes, o Elixir é apenas uma volta para casa, com uma boa história para contar. A não ser que conquiste alguma coisa na provação que enfrenta na Caverna Oculta, o herói está fadado a repetir a aventura. Muitas comédias usam esse final, quando um

personagem tolo se recusa a aprender sua lição e embarca na mesma bobagem que o meteu em trapalhadas da outra vez. (VOGLER, 2006, p. 46)

Nesse estágio da Jornada, Luke Skywalker salvou a galáxia ao derrotar Darth Vader e o império em “Guerra nas Estrelas”; Simba vence o tio Scar e se torna o rei que irá restaurar um novo período de paz na selva em “O Rei Leão”; e Dorothy retorna para casa consciente de que “não há lugar melhor que o lar” em “O Mágico de Oz”.

Conhecendo a Jornada do Herói, faz-se importante conhecer também os personagens que surgem nessa jornada e suas funções. O próximo capítulo será dedicado a verificar os arquétipos mais utilizados nas narrativas cinematográficas, conforme afirma Christopher Vogler.

2.4. OS ARQUÉTIPOS

Uma das maiores contribuições Junguianas foram os arquétipos que compõem sua teoria sobre o inconsciente coletivo. Vogler (2006, p. 48) diz que, “Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana.”. Para as narrativas, os arquétipos são modelos que sustentam e inserem um personagem na história permitindo ser identificado pelas pessoas em sua determinada função. Isso ocorre devido ao fato de as pessoas já possuírem esses modelos internalizados e reconhecerem suas diversas manifestações dentro desse padrão.

Joseph Campbell falava dos arquétipos como se fossem um fenômeno biológico, expressões dos órgãos de um corpo, parte da constituição de todo ser humano. A universalidade desses padrões é que possibilita compartilhar a experiência de contar e ouvir histórias. Um narrador instintivamente escolhe personagens e relações que dão ressonância à energia dos arquétipos, para criar experiências dramáticas reconhecíveis por todos. (VOGLER, 2006, p. 48)

Mesmo funcionando como um padrão, os arquétipos não são uma fórmula fixa que sempre se repete. Cada arquétipo se manifesta de diversas formas e um personagem pode

apresentar um comportamento correspondente a diferentes tipos deles. Vogler os associa como uma espécie de “máscara”, onde um personagem assume determinada função e depois pode trocar a “máscara” e expressar outros tipos de arquétipos, cumprindo a necessidade da narrativa de alcançar certos valores dramáticos.

[...] descobri outra maneira de encarar os arquétipos — não como papéis rígidos para os personagens, mas como funções que eles desempenham temporariamente para obter certos efeitos numa história. [...] Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. (VOGLER, 2006, p. 49)

Vogler define que os arquétipos mais importantes para a narrativa são: herói; mentor; guardião do limiar; arauto; sombra e pícaro. Como ele sintetiza esses arquétipos voltados para sua manifestação dentro da narrativa, principalmente no cinema, eles são mais importantes para este trabalho e serão explorados a seguir.

2.4.1. Herói

Encaixa-se, geralmente, na figura central da história, sendo aquele que representa a justiça. Segundo Vogler (2006, p. 52) “Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. [...] A raiz da ideia de Herói está ligada a um sacrifício de si mesmo.”. Ou seja, será o personagem que irá buscar o bem maior em detrimento do benefício individual.

O arquétipo do herói pode manifestar-se em qualquer personagem que realize um ato heroico, podendo ocorrer até mesmo no antagonista da história. Os heróis são a janela para a plateia entrar na história, pois a história seguirá na sua perspectiva e o terá como figura central. A construção desse tipo de personagem utiliza características universais, permitindo que o público se identifique, e originais, enaltecendo características admiráveis que as pessoas almejam, fazendo-o servir como um exemplo que queremos seguir.

Os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar auto-expressão. [...] Mas os Heróis também precisam ser seres humanos únicos, e não criaturas estereotipadas ou deuses metálicos, sem manchas e previsíveis. (VOGLER, 2006, p. 53)

O herói será a figura que mais irá se desenvolver e crescer durante a história e também aquela que “irá realizar a ação decisiva, que exige maior risco e responsabilidade.” (*Idem, ibid.*, p. 53). Existem vários tipos de heróis, mas o mais importante para este trabalho é o solitário, pois é o mais recorrente nos gêneros dos filmes analisados.

O herói solitário é aquele que está desligado da sociedade, e segue seu caminho como um eremita. Dentro da jornada do herói, o “mundo comum” seria o isolamento e o “mundo especial” o momento em que ele entra no grupo, retorna para a sociedade. No fim da jornada ele pode voltar ao isolamento ou sofrer alguma mudança na personalidade e decidir manter-se com o grupo. Seria o caso do Quasimodo no Corcunda de Notre Dame (*The Hunchback of Notre Dame*, Gary Trousdale e Kirk Wise, 1996).

2.4.2. Mentor

O mentor terá a função de transmitir ao herói conhecimento, motivação, informação ou meios que serão cruciais para ele durante a jornada. Vogler (2006, p. 69) diz que, “Embora Campbell tenha chamado essas figuras de Velha ou Velho Sábio, às vezes elas não são velhas nem sábias. Muitas vezes, os mais jovens, em sua inocência, são capazes de dar lições aos mais velhos.” É possível compreender este arquétipo como qualquer manifestação que irá atuar na consciência do herói de modo a motivá-lo e auxiliá-lo nos desafios. Por isso ele pode aparecer como um professor que irá lhe treinar e ensinar o que é necessário saber, mas também como qualquer amigo, pessoa ou até mesmo em adereços, livros ou outros, que irão transmitir esses conhecimentos ao herói.

Não apenas informações, eles frequentemente dão presentes aos heróis. Armas, amuletos e outros objetos que terão participação efetiva na solução do problema, como ocorre

nos contos de fada, onde a fada madrinha entrega um presente mágico que irá auxiliar o protagonista. Nas narrativas eles aparecem principalmente como um ser mágico que irá transmitir as informações necessárias para lidar com o “mundo especial”; um herói de épocas anteriores e agora irá treinar o novo herói para superar um desafio que ele não pôde transpor; um sábio ou xamã que detém conhecimentos transcendentais; etc. Os heróis podem ter, inclusive, diversos mentores em sua jornada, além de mentores do passado que têm uma forte influência nas decisões do herói, como pais já falecidos.

Outro tipo de mentor, bastante recorrente nos filmes de samurai e faroeste, é o “interno”, que se manifesta em personagens que aprenderam com a vida e suas próprias experiências, sendo seu próprio julgamento a manifestação do arquétipo.

Em alguns filmes de faroeste ou noir, o herói é um personagem experiente e calejado, que não precisa de Mentor ou guia. Já internalizou esse arquétipo, que agora vive dentro dele, como um código íntimo de comportamento. O Mentor pode ser o código de conduta de um pistoleiro. (VOGLER, 2006, p. 69)

2.4.3. Guardião do Limiar

É a figura atribuída a lançar um desafio ou testar primariamente o herói. Sua função dramática é a de separar o herói de um novo ponto de sua jornada e para vencê-lo, o herói precisará provar o seu valor.

Geralmente, os Guardiões de Limiares não são os principais vilões ou antagonistas nas histórias. Na maioria das vezes, são capatazes do vilão, asseclas menores ou mercenários contratados para guardar o acesso ao quartel-general do chefe. Também podem ser figuras neutras, que simplesmente fazem parte da paisagem no Mundo Especial. Em alguns casos raros, podem ser ajudantes secretos, colocados no caminho do herói para testar sua disposição ou capacidade. (VOGLER, 2006, p. 71)

Nas narrativas, para vencer o guardião, nem sempre é utilizada a força física, mas a astúcia. Em muitas histórias existe também a incorporação do guardião pelo herói, ou seja, ele

se torna o inimigo temporariamente. Isso ocorre em muitas histórias onde a fortaleza do inimigo é protegida por muitos guardas e o herói se disfarça de um dos guardas para alcançar seus aposentos.

2.4.4. Arauto

Funciona como o mensageiro que desempenhará a função de informar ao herói algo que o lançará na aventura, por isso é geralmente o arquétipo que aparece no início da jornada com uma notícia que acarretará no “chamado da aventura”.

Ele também pode surgir nos filmes como um elemento que irá transmitir para o público mais informações que determinados personagens possuem dentro da diegese, apresentando pontos da narrativa que os personagens não conhecem, sendo o mensageiro do público, concedendo informações que deixarão a história mais clara ou desencadearão determinadas funções dramáticas no desenrolar da trama.

2.4.5. Camaleão

Como o próprio nome já indica, é a figura que se transforma e se disfarça. É um arquétipo bastante flexível, utilizado com a função dramática de criar um mistério para o público, um personagem que não se tem certeza de suas reais intenções. É um amigo do herói que sempre toma atitudes que geram desconfiança, deixando todos incertos se ele é um real aliado ou está fingindo. Pode ocorrer em vilões que esperam o momento certo para se revelar um herói, ou mesmo se manifestar em um guardião do limiar que ajuda o herói a entrar na fortaleza do inimigo. O camaleão cria a possibilidade de grandes reviravoltas na narrativa.

O Camaleão é um dos arquétipos mais flexíveis e serve a uma variedade protéica de funções nas histórias modernas. É encontrado, geralmente, nas relações entre homem e mulher, mas pode ser muito útil também em outras situações, quando se deseja retratar personagens cuja aparência ou comportamento se alteram para satisfazer às necessidades da história. (VOGLER, 2006, p. 82)

2.4.6. Sombra

É o arquétipo oposto ao do herói, a parte obscura que se manifesta principalmente nos vilões e antagonistas. Vogler (2006, p. 83) diferencia o vilão do antagonista apontando o vilão como a força negativa que bate de frente com o herói, que busca devastá-lo; já o antagonista é uma força oposta ao herói, que segue um caminho contrário.

Apesar do foco das histórias serem nos heróis, criar um bom vilão é fundamental para criar uma boa história, pois o vilão é aquele que complementa o herói. Um vilão forte exige que o herói se torne mais forte ainda.

A função da Sombra no drama é desafiar o herói e apresentar a ele um oponente à altura em sua luta. As Sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida. Costuma-se dizer que uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio. (VOGLER, 2006, p. 84)

A sombra possui ainda uma característica de se misturar com os outros arquétipos, o que permite construir personagens complexos e vilões mais humanos, estabelecendo fortes funções dramáticas na história. Um vilão que antes havia sido o mentor do herói, por exemplo, irá desenrolar uma densa trama com um conflito de sentimentos no herói.

Uma Sombra também pode usar a máscara de outros arquétipos. O canibal Hannibal Lecter, vivido por Anthony Hopkins em *O silêncio dos inocentes*, é principalmente uma Sombra, uma projeção do lado escuro da natureza humana, mas também funciona como um Mentor, ajudando a agente do FBI vivida por Jodie Foster, fornecendo a ela a informação que a ajuda a capturar outro assassino demente.

As Sombras podem transformar-se em Camaleões sedutores, para atrair o herói ao perigo. Podem funcionar como Pícaros ou Arautos, e até manifestar qualidades heróicas. Vilões que lutam bravamente por uma causa ou vivenciam uma mudança em seu coração podem redimir-se e transformar-se em heróis, como a Fera, de *A Bela e a Fera*. (VOGLER, 2006, p. 85)

Há ainda a possibilidade de a sombra se redimir e transformar-se em outro arquétipo. Nas narrativas, isso pode ser utilizado com diversas intenções dramáticas para se criar uma história mais completa e menos restrita aos valores maniqueístas.

Algumas Sombras podem até passar por um processo de redenção e se converterem em forças positivas. Uma das mais impressionantes figuras de Sombra na história do cinema, Darth Vader, da série Guerra nas estrelas, acaba se revelando, em O retorno de jedi, como o pai do herói. Toda sua maldade, no fim, é perdoada e ele se transforma numa figura benigna, de fantasma, velando sobre o filho. O Exterminador também evolui e deixa de ser uma máquina de matar, voltada para destruir heróis, em O exterminador do futuro, para tornar-se um Mentor protetor de heróis, em O exterminador do futuro 2: O julgamento final. (VOGLER, 2006, p. 86)

2.4.7. Pícaro

Ao pícaro é atribuída a função de alívio cômico na narrativa.

Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. Os Pícaros podem ser criados ou aliados, trabalhando para o herói ou a Sombra, ou podem ser agentes independentes, com suas próprias agendas de atuação. (VOGLER, 2006, p. 87)

Há também o herói-pícaro, possuindo características debochadas, porém demonstrando grande astúcia, vencendo os oponentes pela inteligência e não pela força. Este tipo de herói é bastante comum nos desenhos animados e seriados infantis, onde um animal é mais esperto que o caçador ou seu predador. Os filmes de comédia também fazem bastante uso deste personagem. No folclore brasileiro, o *Saci-Pererê* é bom exemplo de uma manifestação de pícaro com características de “sombra”.

Ao percorrermos a Jornada do Herói e conhecermos os arquétipos fundamentais da narrativa, precisamos ter em mente que essas estruturas não são uma forma fixa. É preciso compreender que elas compõem um modelo flexível que pode ser construído de diversas

formas, o que permite sempre a criação de histórias originais dentro dos moldes apresentados. Apesar de a maioria das histórias ser apresentada de uma forma linear e dentro dos conceitos da Jornada do Herói, nem sempre ela acontecerá dentro desta estrutura, havendo a necessidade de interpretar como ela aparece em cada situação particular.

Nos capítulos seguintes serão analisados os filmes “Era Uma Vez no Oeste” (*C'era una volta il West*, Sergio Leone, 1968) e “Yojimbo: O Guarda-costas” (*Yôjinbô*, Akira Kurosawa, 1961), do gênero de faroeste e samurai, respectivamente, com o intuito de verificar como as fases da Jornada do Herói podem ser interpretadas nos filmes e se há um diálogo na construção de cada um dos heróis neles presentes.

3. O FILME DE FAROESTE

Originário dos Estados Unidos, o gênero *western* surgiu para retratar as histórias do período de expansão das fronteiras desse país, em sua conquista do oeste. O termo “faroeste” se popularizou no Brasil devido à região, conhecida como *Far West* (extremo oeste). Bastante popular entre as décadas de 1930 e 1970, entra em declínio a partir de então, gerando apenas algumas produções residuais e esporádicas, conforme afirma Guido Bilharinho em seu livro “O filme de Faroeste”:

Nas décadas de 1970 e 1980 não se tinha mais acesso aos autênticos filmes de faroeste estadunidenses, visto ainda não disseminado o uso do vídeo e nem o circuito exibidor proceder a retrospectos, a não ser rarissimamente. O gênero, como se sabe, ao iniciar-se a década de 1960, já não era praticado com a constância, regularidade e intensidade anteriores. (BILHARINHO, 2001, p. 143)

Talvez o principal motivo da decadência do gênero tenha sido a empreitada dos estúdios hollywoodianos em investir nos filmes de guerra, que se popularizaram após a Segunda Guerra Mundial.

No livro “Cinema – Ensaios”, André Bazin (1991, p. 199) define o gênero como “cinema americano por excelência”. Não se limitando a essa definição, ele ainda afirma “É fácil dizer que o *western* ‘é o cinema por excelência’, pois o cinema é movimento” (BAZIN, 1991, p. 200). Por ser regado pelo movimento e dar mais importância às cenas de proezas físicas, o faroeste pode ser compreendido dentro dos gêneros de *Ação* e *Aventura*. O que o torna um gênero próprio são suas particularidades, tanto nos temas e ambientações quanto nas figuras centrais que são retratadas nesses filmes (xerife, caubói, índio, prostituta, etc.), conforme descreve Bilharinho:

Largas planícies, elevações e rochas naturais esculpidas pelo tempo, ventanias e tempestades, ângulos e vértices compõem paisagens grandiosas. É o oeste dos Estados Unidos. Nele, movimentam-se brancos, índios e animais, alguns ferozes. Nunca, porém, tão ferozes como os seres humanos. Essa ferocidade, que, em muitos casos, raia à irracionalidade e à insanidade, constitui um dos temas habituais do *western*. Seja, do lado civilizado,

decorrente da extrapolação da luta pela sobrevivência num sistema em que cada um ou cada núcleo familiar age por si e para si. Seja, do lado indígena, quase sempre (ou invariavelmente?) resultante de reação à invasão branca. (BILHARINHO, 2001, p. 197)

Em “Manuais de cinema II – Gêneros cinematográficos”, Luiz Nogueira define o gênero de forma parecida, fazendo crítica ao modo como os indígenas são retratados nesses filmes:

O *western* é, aliás, não mais que um retrato efabulado do Oeste americano, da expansão da fronteira da civilização, da instauração da lei e da ordem, muitas vezes à custa das populações indígenas, tantas vezes deturpadamente retratadas. Esta oposição múltipla entre a ordem e o caos, entre a lei e a bandidagem, tem na contraposição entre a cidade e o campo, entre o jardim e a selva, um claro eco simbólico, como se a imposição da ordem ao nível social fosse acompanhada por uma mesma imposição ao nível territorial. É nestes vários eixos e oposições que se fundamenta temática e narrativamente a produção de westerns. [...] Se uma consequência ética e politicamente nefasta se pode apontar ao western é, sem dúvida, o preconceito colonialista com que olhou as populações indígenas e a forma como brutalizou e vilipendiou a sua imagem. Essa imagem haveria de, a partir da década de 1960, sobretudo, ser reavaliada e redesenhada, aproximando mais e mais as narrativas e as personagens da sua verdade histórica. (NOGUEIRA, 2010, p. 42)

André Bazin chega ainda a comparar o faroeste com o gênero épico:

Assim, encontramos na origem do western uma ética da epopéia e mesmo da tragédia. O *western* é épico, pensa-se geralmente, pela escala sobre-humana de seus heróis, pela extensão de suas proezas. Billy the Kid é invulnerável como Aquiles, e seu revólver, infalível. O cowboy é um cavaleiro. Ao caráter do herói corresponde um estilo de *mise-en-scène*, em que a transposição épica aparece desde a composição da imagem, sua predileção pelos vastos horizontes, os grandes planos de conjunto, que sempre lembram o confronto do Homem e da Natureza. O *western* ignora praticamente o primeiro plano, um pouco menos o plano americano; ele se prende, em

compensação, ao travelling e à panorâmica, que negam o quadro da tela e restituem a plenitude do espaço. [...] A guerra da secessão pertence à história do século XIX, o western fez dela a guerra de Tróia da mais moderna das epopéias. A marcha do oeste é a nova Odisséia (BAZIN, 1991, p. 206)

Os elementos presentes no filme de faroeste hoje fazem parte da cultura popular e são facilmente associados. Os cavalos e as diligências utilizados como transporte, além das locomotivas onde muitas vezes ocorre a ação. As roupas que irão caracterizar a função de cada personagem; o chapéu para enfrentar o sol do deserto e as esporas que anunciam a chegada do caubói, quanto mais imponente, mais barulhenta é a espora. O *saloon*, onde geralmente o conflito é criado. O duelo que encerra o filme.

Se quisermos apontar alguns dos elementos fundamentais que sustentam a peculiaridade e familiaridade do gênero, facilmente constatamos a existência de um repertório de elementos recorrentes. Em termos narrativos, temos as batalhas, em campo aberto ou nas ruas da cidade, e os duelos, no *saloon* ou na rua central e única do povoado. O duelo, pela tensão e urgência da sua resolução, tornar-se-ia um dos mais aguardados e excitantes momentos deste gênero. Quanto à iconografia, lá temos o cavaleiro solitário rumo ao por do sol, as roupas de vaqueiro ou a farda do exército, as botas pontiagudas e o lenço ao pescoço, o chapéu branco ou o chapéu preto, símbolos do bem e do mal, as pistolas e os cantis. Para não falar na indumentária e maquilagem características das tribos índias, dos seus gritos de guerra e das suas armas, o arco e a flecha. (NOGUEIRA, 2010, p. 42 e 43)

No livro “O cinema pensa”, Júlio Cabrera, professor de filosofia da Universidade de Brasília, ressalta as características mais comuns do herói no filme de faroeste, que se relaciona com o herói solitário descrito por Vogler, apresentado no capítulo anterior:

Não trabalham, só o que sabem fazer é disparar suas armas com competência, são valentes e temerários, seguros de si, viajam constantemente sem rumo definido, não constituem família e nem se ligam a nenhuma pessoa ou lugar de forma constante etc., ou seja, as características clássicas do herói desse tipo de filme, talvez tipificado imortalmente por Shane, o personagem

principal do filme *Os brutos também amam*, de George Stevens. (CABRERA, 2006, pp. 290 e 291)

Apesar de retratar o oeste dos Estados Unidos, misturando mito e história, o gênero de faroeste expandiu-se com o tempo e muitos filmes foram rodados utilizando suas ambientações características, mas retratando outros temas desconexos à realidade norte-americana. Além disso, outros países – inclusive o Brasil – lançaram filmes do gênero, entre os quais estão os populares *western-spaghetti*, da Itália, bastante criticados por serem exclusivamente comerciais, exagerados e com roteiros rasos.

Conquanto feitos na Itália e países adjacentes, são *western*. Do mesmo modo que o cinema hollywoodiano apropria-se da temática histórica européia e, às vezes, produz algum filme de relativa fidedignidade na categoria, outros povos podem fazer (e fazem) o mesmo com assuntos tipicamente ianques. Sob esse aspecto, devem ser lembrados os romances e aventuras *Winnetou*, do alemão Karl May, e a série quadrinizada de *Tex*, com textos e desenhos, respectivamente, de Giovani Bonelli e Aurelio Galleppini, não obstante destituídos, tanto um quanto outra, de qualidade especificamente estética e sejam discutíveis muitas de suas colocações ou mesmo sua orientação geral. E nada há mais estadunidense que o *western*, o que não impede sua ocorrência na cinematografia de inúmeros países, entre os quais, Brasil, México, etc., porém, com temáticas e ambientações específicas. (BILHARINHO, 2001, p. 113 e 114)

Brilharinho reforça ainda que os faroestes italianos que se salvam são, praticamente, apenas aqueles do diretor Sergio Leone:

Se o *western-spaghetti* é falso (e, sem dúvida, o é), salvam-se do incêndio os quatro filmes de Leone e *Meu Nome é Ninguém* (*Il Mio Nome è Nessuno*, Itália, 1973), de Tonino Valerii, por sinal, seu assistente em *Era Uma Vez no Oeste*. (BILHARINHO, 2001, p. 114)

André Nogueira reforça essa opinião dizendo “Em termos de estilo, estes filmes distinguiam-se, sobretudo, pelo exagero na ação e na caracterização das personagens, pelo tom de paródia delirante das convenções do western e pela imperfeição técnica (que se

tornaria uma marca artística). Entre os realizadores, o nome mais destacado é seguramente o de Sérgio Leone.”. (NOGUEIRA, 2010, p. 50)

No capítulo seguinte, será feita a análise do filme “Era uma vez no Oeste” (*C'era una volta il West*, Sergio Leone, 1968), buscando verificar a ocorrência de eventos da Jornada do Herói e a relação dos personagens com os arquétipos, não se retendo nos aspectos técnicos, pois não são interessantes para este trabalho. Francys Vanoye escreveu um manual, chamado “Ensaio sobre a análise filmica”, indicando as principais considerações ao analisar uma obra cinematográfica:

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus componentes constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto filmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme. Através dessa etapa, o analista adquire um certo distanciamento do filme. Essa desconstrução pode naturalmente ser mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva segundo os desígnios da análise. Uma segunda fase consiste, em seguida, em estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como elas se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo: reconstruir o filme ou o fragmento. (VANOYE, 2002, p. 17)

3.1. “ERA UMA VEZ NO OESTE”

“Era uma vez no Oeste” é um *western-spaghetti* lançado em 1968 e dirigido pelo diretor italiano Sergio Leone. O nome original (*C'era una volta il West*) pode ser traduzido como “Era uma vez o Oeste”, fazendo referência à chegada da modernização e o fim do “velho-oeste”, uma homenagem ao gênero que se tornava decadente ao final da década de 1960, porém por erro na tradução do título para o inglês, o brasileiro também ficou errado.

O filme segue um ritmo diferente do usual para o gênero, sendo um pouco mais lento, com longos diálogos e poucas cenas de ação, desagradando o público comum desse tipo de filme. Contudo, o filme adquiriu, ao longo do tempo, o status de clássico e passou a ser aclamado tanto pela crítica quanto pelo público, sendo considerado por alguns o melhor faroeste já realizado. No site “Rotten Tomatoes”, renomado site que avalia filmes a partir da nota do público e de críticos registrados, ele possui uma avaliação 98% positiva³, uma das maiores avaliações do site. Em outro site bastante renomado, o “Internet Movie Data Base”, que também classifica filmes pela nota atribuída pelo público, o filme ocupa a 22ª posição no *ranking* do “Top 250”⁴. “Era uma vez no Oeste” também integra a lista dos 100 melhores filmes de todos os tempos, de acordo com a revista *Time*⁵.

A crítica é praticamente unânime em considerar *Era uma Vez no Oeste* [...], do italiano Sergio Leone (1929 – 1989), um dos melhores filmes de faroeste. Dentro dos limites do gênero e do próprio e convencional cinema estadunidense, não há dúvida. (BILHARINHO, 2001, p. 113)

Bilharinho, mesmo não apreciando o gênero *western-spaghetti*, também defende que este seja um bom filme de faroeste, executado com maestria por Leone e sua equipe:

Em *Era Uma Vez no Oeste* a influência do *spaghetti* é perceptível, porém, totalmente assimilada pelo genuíno faroeste. Alguns de seus aspectos, como sordidez de ambientes, violência extremada e normalmente imprevisível – mas, não no contexto – vestimenta peculiar, tipos estranhos, expressões faciais retorcidas, etc., aí estão presentes. Todavia, reelaborados, sofisticados e limados de exageros. Conquanto Leone seja italiano, nesse filme, ao invés do *spaghetti* deglutir o *western* e transformá-lo num produto comercial excrescente, ocorre o contrário. A força do gênero se impõe e é ele quem incorpora aquele, utilizando-o como auxiliar secundário. Por causa disso exatamente é que *Era Uma Vez no Oeste* é *western* dos bons. [...] Todos os demais componentes fílmicos também são operados satisfatoriamente, desde a direção e interpretação dos atores até os enquadramentos e angulações da câmera. (BILHARINHO, 2001, p. 115 e 116)

³ Once upon a time in the west (1968) (s.d.).

⁴ Top 250 (s.d.).

⁵ All-TIME 100 list movie (s.d.).

Outra curiosidade em relação ao filme parte do elenco, onde o ator Henry Fonda, que geralmente atua como protagonista, é contratado para fazer o papel do vilão. Possivelmente com a intenção de humanizar e retirar a carga maniqueísta desse tipo de filme, mostrando que não há heróis ou vilões, mas sim um conflito de interesses onde cada indivíduo age de acordo com suas motivações para melhor sobreviver em um mundo selvagem. Cabrera faz uma afirmação que remete a esse ponto:

Já os considerados "clássicos" do gênero (os filmes de John Ford, Fred Zinemann, George Stevens e John Sturges, entre outros), ao mesmo tempo que apresentam a violência, apresentam uma problematização moral (e às vezes moralista) dela. (Existem alguns realizadores de filmes de caubóis que não recaem nisto, por exemplo, Robert Aldrich [sobretudo em Veracruz], Sergio Leone [Era uma vez no Oeste] e Sam Peckinpah [Meu ódio será sua herança], em cujos filmes as considerações morais são sistematicamente deixadas de lado.) (CABRERA, 2006, p. 290)

O filme gira em todo de um terreno comprado por um irlandês por onde os trilhos ferroviários irão passar, com o intuito de construir uma estação de trem e uma cidade ao redor de sua propriedade, o que o deixaria rico. Porém, ele e seus filhos são assassinados a mando de um magnata que detém o monopólio de negócios ferroviários na cidade, por ele ter interesse na propriedade. O homem, contudo, tinha se casado meses antes e sua mulher, que estava fora da cidade, se encontra ameaçada ao retornar. O herói se envolve na disputa do terreno enquanto busca sua vingança contra um dos capangas do barão ferroviário.

3.1.1. Análise do filme

Com 2 horas e 46 minutos de duração, é um filme longo e lento, contudo não deixa de empolgar e prender a atenção cena após cena.

Já no começo, a cena construída, uma das mais belas do cinema, é uma introdução daquilo que nos aguarda, deixando o espectador sob grandes expectativas da disputa iminente. Em uma estação ferroviária no meio do nada, surgem três homens vestidos com sobretudo de couro. Suas expressões faciais e rostos carrancudos demonstram que não possuem boas intenções. O responsável pela estação oferece-lhes três bilhetes para o próximo trem e anuncia

o preço, porém eles jogam os bilhetes no chão e apenas encaram tanto o velho quanto a índia que está trabalhando na limpeza. Não há mais ninguém num raio de quilômetros como anunciam os planos gerais de um cenário desértico. Os homens prendem o velho em uma salinha da estação e a índia foge assustada, sem ser impedida.

Aqueles três homens se acomodam e apenas aguardam. O ritmo segue devagar, deixando o espectador apreensivo sobre o que eles aguardam e o que irá acontecer. Enquanto esperam, closes em suas faces mostram rugas e cicatrizes de homens feios e surrados pelo sol escaldante. Demonstrando a resistência e a ferocidade do deserto, em uma cena cômica que distrai o espectador ansioso, uma mosca pousa no rosto de um dos homens que se encontra sentado tentando cochilar. Ele assopra a mosca de seu rosto, mas por mais insistente que seja, a mosca apenas o ignora, parecendo não se incomodar com nada. O homem, depois de um tempo, consegue prender a mosca dentro de seu revólver, uma metáfora para a pequenez dos seres diante do poder das armas de fogo. Toda a cena é rodada sem qualquer trilha sonora, aproveitando-se apenas dos sons ambientes, que são ampliados para aumentar a tensão da cena.

Finalmente um trem se aproxima, os homens ficam apreensivos e se posicionam diante dele, porém não parece descer ninguém. Quando o trem parte, os homens viram as costas prestes a partir quando ficam imobilizados ao escutar o som de uma gaita. A cena revela então um personagem misterioso e imponente, representado pelo ator Charles Bronson. Ele pergunta qual dos três é o Frank, mas a resposta que obtém é que Frank não está com eles. Ele pergunta se lhe trouxeram um cavalo, recebendo uma resposta sarcástica, acompanhada da risada dos companheiros, que está faltando cavalos. O homem misterioso mantém o semblante sério e informa de que eles trouxeram cavalos demais. Neste momento a trilha sonora surge anunciando um duelo de três contra um. Em uma cena rápida, o homem misterioso puxa seu revólver e atira nos três, enquanto apenas um deles consegue revidar e dar-lhe um tiro de volta. Todos caem no chão e os cavalos relinham, mas o homem misterioso se levanta apenas com o braço atingido.

Essa cena inicial dura quase vinte minutos e é a cena correspondente à primeira etapa da Jornada do Herói de Campbell, o “chamado à aventura”, porém ela ocorre de forma diferente. Não há a figura do herói no mundo comum recebendo uma notícia, missão ou um acontecimento que irá colocá-lo dentro da aventura, tampouco nos é apresentado o “mundo comum”, como Vogler prevê sendo uma etapa anterior ao “chamado à aventura”. Para o espectador assíduo dos filmes do gênero, o mundo comum já é bem conhecido, já se sabe o

que esperar, ele está inteirado da realidade do Oeste. Logo, não há necessidade de se repetir, o mundo comum não precisa ser apresentado. O “chamado à aventura” não é para este herói que, aliás, dentro da intenção da cena não fica claro se aquele é o herói ou um possível vilão que chegou à cidade para dominá-la, mas para o próprio espectador do filme. É ele quem se encontra desinformado da aventura e é persuadido a descobrir o que irá ocorrer. Quem é o homem misterioso? Quem é Frank? O suposto herói já está dentro da aventura, ele sabe o que quer e o que precisa fazer, fica claro que ele busca por vingança.



Figura 1 - O tocador de gaita contra três homens

No momento seguinte, uma família prepara um banquete para a esposa que está chegando, cujo marido e filhos parecem não vê-la há um bom tempo, porém eles são brutalmente assassinados, o pai e os dois filhos que estavam fora da casa arrumando a mesa. A trilha sonora começa a atribuir grande efeito dramático às cenas, com músicas que atribuem temas aos personagens que vão surgindo. A sonoplastia do filme é baixa no geral, porém sons impactantes são ampliados para dar maior função dramática a eles, como os tiros ensurdecedores que deixam até mesmo o espectador assustado.

Cinco homens saem do meio de arbustos (vestidos da mesma maneira que aqueles três da estação) e vão verificar os corpos, mas se deparam com uma criança pequena, de uns seis anos, chorando diante da cena brutal. Um dos homens comenta “O que faremos com esse daqui, Frank?”. O homem do centro – cujo rosto revelado é do ator Henry Fonda – saca seu revólver e atira enquanto diz: “Agora que ele ouviu este nome...”. A câmera dá um close no revólver e, assim que a arma dispara, a cena corta para um trem e a sonoplastia do tiro é associada ao apito da locomotiva.

Nesse momento é revelado o vilão e temos ciência de que o homem misterioso, que será apelidado de “Harmonica” por um dos personagens por estar sempre tocando uma gaita,

é realmente o herói. É possível enxergar essa cena como uma extensão do “chamado à aventura”, sendo uma introdução não à aventura do herói, mas à do vilão. O espectador é que se encontra novamente atingido pelo chamado, pois o vilão também está ciente da aventura e do que precisará fazer, é o espectador que precisa descobrir uma situação nova, descobrir os mistérios levantados, aceitando continuar a ver o filme. Não há a etapa da “recusa do chamado”, pois herói e vilão já estão comprometidos com a causa, cada um com a sua.



Figura 2 - O vilão diante da criança

O trem chega à estação e a câmera nos apresenta a personagem da esposa (Jill McBain, representada por Claudia Cardinale), que chega desnorreada à cidade, pois esperava que um dos garotos a recepcionasse. Ela contrata um carroceiro para levá-la para casa, e várias cenas da cidade e cenários do filme são apresentados; vemos uma cidade em expansão, com a linha ferroviária sendo construída e o furor do desenvolvimento. Durante o trajeto eles param em um pequeno bar, numa cena que apresenta o último dos personagens centrais, num momento em que a cena se desenrola dentro do estabelecimento e ouvimos tiros e cavalos em disparada lá fora. Um homem entra no bar e pede uma bebida que, ao tomar direto da garrafa, revela algemas em seus braços, este é Cheyenne (Jason Robards). Ouve-se o som de uma gaita e Harmonica é revelado num canto do bar. Cheyenne pega a arma de Harmonica e, com a ajuda de outro sujeito, consegue utilizá-la para libertar-se das algemas. Quando Cheyenne está prestes a sair com alguns capangas, Harmonica pede a arma de volta dizendo que na estação de trem ele viu três sobretudos como aqueles usados por eles; dentro dos sobretudos havia três homens e, dentro dos três homens, havia três balas. Cheyenne devolve a arma, alertando que Harmonica toca quando precisa falar e fala quando deveria tocar.

Essas cenas são compatíveis com a etapa que Vogler chama de “testes, aliados e inimigos”, onde a relação entre os personagens faz brotar laços de aliança ou inimizades em seus primeiros contatos. É possível notar que a etapa da “travessia do primeiro limiar” não ocorre de uma forma específica e bem inserida na trama, podendo ser atribuída a diversos momentos, como o primeiro duelo onde o herói precisa vencer os três capangas para continuar sua busca de vingança. Os limiares surgem a todo momento e devem ser superados para que se prossiga a narrativa.



Figura 3 - A pequena cidade em desenvolvimento

Quando Jill chega a sua casa, é recebida por uma multidão em luto. Ela se depara com a família morta e revela a todos que havia se casado com o senhor McBain em segredo três meses antes. Ela não demonstra muita tristeza ao encontrar a família, pois os filhos não eram seus e talvez por não ter tido muito contato com o marido nos últimos tempos, mas é possível enxergar isso como algo inerente ao filme de faroeste, onde a expansão do território exige sacrifícios e o fervor do sol escaldante não dá tempo para os homens lamentarem pelas vítimas, onde os homens e mulheres já ficaram duros como o metal da pistola.



Figura 4 - Harmonica, Cheyenne e Jill, primeiro encontro dos aliados no bar

Após cenas que apontavam Cheyenne como o suspeito pelos assassinatos, a cena seguinte mostra Harmonica batendo em um homem gordo, em um lugar que parece ser aquele pequeno bar mencionado antes. Enquanto bate no homem, Harmonica pergunta por que Frank não apareceu na estação de trem, ao que o homem responde, dizendo que ele não tem culpa, implorando para que não o mate, pois apenas marcou o encontro. Esse personagem assume o arquétipo do *arauto*, tendo sido o responsável por estabelecer uma comunicação indireta entre o herói e o vilão. Harmonica também pergunta se Frank é o responsável pelos assassinatos, ao que o homem conta que há provas de que Cheyenne é o culpado, mas Harmonica sabe que aquelas evidências foram plantadas no local e são falsas.

Um dia se passa e, durante a manhã, Jill se prepara para sair de sua casa, já que não há mais nada para se fazer lá. Entretanto, ao abrir a porta se depara com Cheyenne. Como ele foi o acusado dos assassinatos, Jill fica receosa e defensiva, porém Cheyenne foi esclarecer que ele não era o culpado, alertando que Harmonica é um indivíduo novo na cidade e parece ser perigoso, podendo ter sido o culpado. Essa cena atribui o arquétipo do “camaleão” tanto para o herói quanto para Cheyenne, deixando Jill mentalmente abalada, pois não sabe se eles são inocentes ou os responsáveis pelo assassinato de sua família. Os personagens centrais agem de forma desconfiada uns com os outros, pois todos vestem o “camaleão”, todos são suspeitos uns para os outros.

Em cena paralela, Frank está dentro de uma locomotiva conversando com um barão do ramo ferroviário que está definhando aos poucos devido a uma doença. Nesse diálogo, a trama começa a ser revelada ao espectador. Frank é um dos capangas de Morton, o barão, e havia sido incumbido de afugentar a família McBain. Morton até repreende Frank por tê-los assassinado, pois queria apenas assustá-los, mas Frank diz que as pessoas ficam mais assustadas quando morrem. Essas decisões mostram implicações do arquétipo da “sombra”

em Frank, a crueldade e o egoísmo, os sentimentos alheios não importam para ele. Inclusive no desenrolar da cena, ele demonstra o interesse de tomar o lugar de Morton como um homem de negócios, mas o barão, representando o arquétipo do “mentor” de Frank, mostra que ele não entende de dinheiro ou negócios, apenas de matanças. Frank encerra a cena dizendo que irá cuidar da senhora McBain.



Figura 5 - Frank almeja tomar posse dos negócios de Morton

Quando Cheyenne vai embora, Harmonica é quem se encontra com Jill. Após conversarem, ele pede água e enquanto se dirigem ao poço, ele percebe que há homens de Frank à espreitá-los. Quando eles investem para assassinar Jill, Harmonica dispara nos dois homens que surgem a cavalo. Cheyenne observa a cena escondido, pois mantinha vigilância sobre Jill, sabendo que alguém voltaria para matá-la. Nesse momento o arquétipo do “camaleão” é quebrado. Jill percebe que pode confiar em ambos e Cheyenne muda sua opinião em relação ao Harmonica.

A cena seguinte exibe Jill indo conversar com o indivíduo que funciona como o “arauto”. Ela pede para ele ir até Frank para lhe dizer que sabe de tudo e quer negociar pessoalmente com ele. Tudo se revela um plano de Harmonica, que segue o “arauto” para descobrir onde Frank está escondido. Frank descobre Harmonica escondido em cima da locomotiva e o captura. As características de “sombra” de Frank o fazem acreditar que o “arauto” é, na verdade, um “camaleão” e que o tenha traído, assassinando-o em seguida. Frente a frente com Harmonica, ele pergunta quem ele é e o que pretende, mas obtém apenas nomes de homens mortos como resposta. Essa cena é intercalada com outra, mostrando um homem borrado ao longe, andando em direção à câmera, não se consegue enxergar quem é.

Irritado, ele algema Harmonica na locomotiva e vai ao encontro de Jill para resolver as coisas pessoalmente.

Aqui temos a “aproximação da caverna oculta”. O herói vai ao covil do vilão para tentar capturá-lo, porém, sem conhecer os recursos do adversário, acaba sendo capturado e fica diante de uma situação de vida ou morte.



Figura 6 - O herói é capturado por Frank

Paralela aos eventos da locomotiva, outra cena mostra Jill recebendo uma espécie de herança, uma encomenda que seu marido havia feito de uma enorme quantidade de madeira. Outra parte da trama é revelada: o marido de Jill tinha a intenção de construir uma estação de trem. Lembrando-se disso, ela volta para sua casa para encontrar maquetes que ela tinha visto guardadas, mas se depara com Frank, que a captura.

De volta ao trem, Cheyenne, que estava escondido debaixo da locomotiva, usa de sua astúcia para eliminar os guardas de Frank e libertar Harmonica. Aqui ele demonstra uma postura de “herói pícaro”, em uma cena icônica e bastante divertida, em que ele elimina os guardas um a um, enquanto fica de lá para cá em cima da locomotiva em movimento. Em um momento, ele até engana um dos guardas, colocando sua bota pela janela, fingindo que é o seu pé. Quando o capanga acha que vai surpreendê-lo, acaba sendo pego de surpresa, pois na verdade a mão de Cheyenne estava enfiada na bota e atira no homem sem aviso. Esse momento consolida os laços de aliança construídos em etapas anteriores e é o aliado quem resgata o herói do aprisionamento na fortaleza do inimigo. Apesar de ficarem cara a cara com o barão ferroviário, eles decidem poupá-lo e irem atrás de Frank, antes que fosse tarde demais.

Essa cena representa a etapa do “resgate com auxílio externo”, onde Campbell indica a necessidade de aliados buscarem o herói de volta ao “mundo comum”, uma das últimas etapas,

porém aqui ocorre durante um dos testes do herói, pois esse não pode se libertar sozinho do território inimigo.

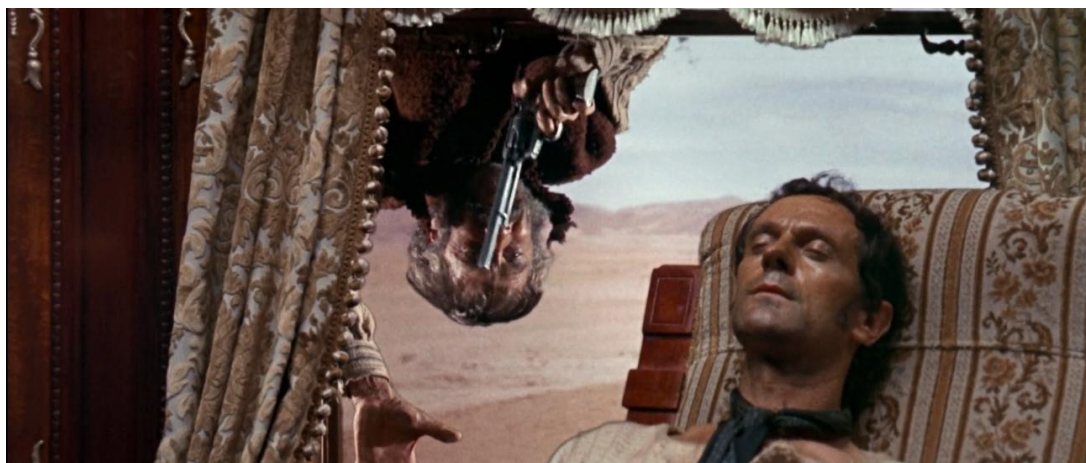


Figura 7 - Cheyenne surge para resgatar Harmonica

Juntos, Harmonica e Cheyenne voltam para a residência de Jill, onde encontram os materiais encomendados pelo senhor McBain. Nesse momento, a trama é finalmente revelada ao espectador. McBain sabia que a linha férrea passaria por sua residência, pois era a única fonte de água em quilômetros. Por isso iria construir uma cidade em volta de sua propriedade, faturando milhões de dólares. Revela-se que havia uma condição: ele deveria construir a estação de trem antes que a linha ferroviária chegasse a sua propriedade, caso contrário perderia os direitos do terreno, que passariam a ser do governo.

Uma cena paralela mostra Morton visitando Frank em seu esconderijo, localizado nas montanhas próximas à cidade. Morton demonstra interesse em fazer um acordo com Frank, considerando que Frank deseja tomar seus negócios e atuar por conta própria. Frank chuta as muletas do barão, derrubando-o no chão, demonstrando que já se considera superior ao seu “mentor”. Entretanto, Morton sabe que Frank não irá matá-lo, afirmando que não lhe seria vantajoso. Frank o manda de volta para a locomotiva e pede para alguns capangas o manterem sob vigilância. A seguir, Frank vai ao encontro de Jill em seu covil, lá eles se deitam na cama e Frank revela ter descoberto que Jill era uma prostituta de New Orleans; Jill o seduz, induzindo-o a não matá-la. A próxima cena exhibe um leilão da propriedade de McBill, uma vez que Jill decidira vendê-la.

Aqui é possível perceber uma situação peculiar à da Jornada do Herói: a relação entre Jill e Frank pode ser relacionada com a etapa “encontro com a deusa”, onde o herói se depara com a sedução de uma pessoa, ou objeto, de desejo que o desvia de seu caminho. Porém, é o

vilão quem é desviado de suas intenções por poupar Jill ao não resistir ao seu encanto. Isto mostra que não só o herói, mas qualquer personagem pode se encontrar diante desse momento da jornada e, no caso do vilão, acabar sucumbindo e sendo persuadido, como Frank.



Figura 8 - Frank derruba Morton e demonstra sua superioridade

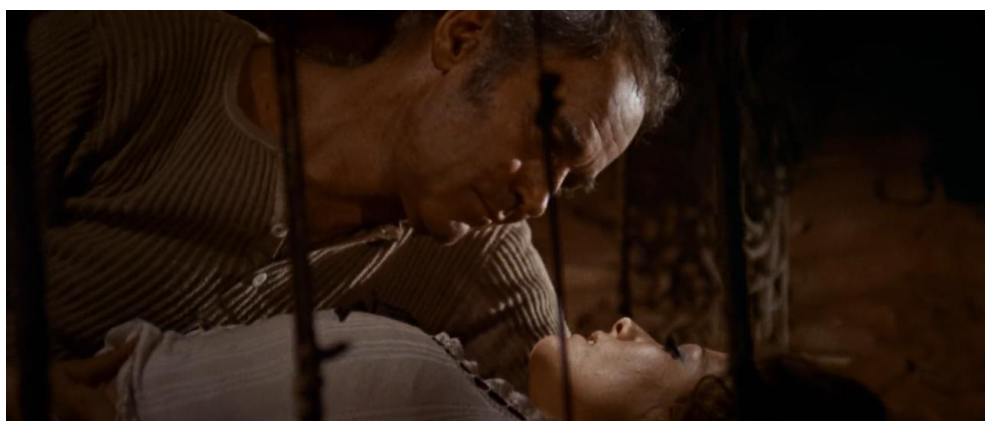


Figura 9 - Jill seduz Frank

Percebe-se então que Jill montou um plano com Frank, que não foi mostrado pelas câmeras, segundo o qual ela leiloaria suas terras e Frank venceria o leilão, adquirindo as terras sem a necessidade de assassinar a mulher. Nesse momento, o herói surge com um plano: ele ganharia o leilão oferecendo cinco mil dólares pelas terras, um valor que os capangas de Frank não poderiam cobrir, já que o próprio vilão não estava presente, por ser um bandido procurado. Para pagar, Harmonica apresenta Cheyenne, cuja recompensa pela captura é de exatos cinco mil reais.

Uma cena paralela mostra o barão Morton comprando os capangas de Frank, pagando para que eles o matem. Uma postura do arquétipo do “camaleão”, que pode ser recorrente em personagens com características do arquétipo da “sombra”, pois traem facilmente seus aliados,

Morton não deseja ser vencido por Frank, que deseja tomar conta dos negócios ao assumir a propriedade dos McBain, e acha que seu dinheiro pode comprar sua vitória.

As cenas seguintes exibem um encontro de Frank com Harmonica. Frank tenta comprar as terras, mas sua oferta é recusada. Harmonica percebe uma emboscada para Frank, alertando-o e permitindo que ele revidasse. Ao retornar para o trem, Frank encontra Morton agonizando. Percebe-se que houve uma disputa no local entre o grupo de Morton e Cheyenne.

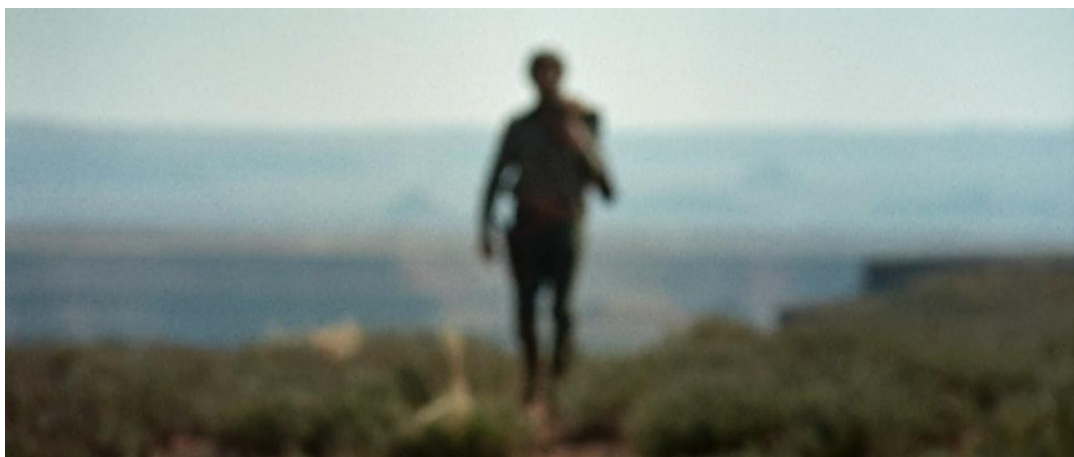


Figura 10 - O homem borrado

Em seguida, a cena mostra diversos homens trabalhando para construir a estação de trem na propriedade de McBain. Frank aparece em seu cavalo e encontra Harmônica esperando-o. A trilha sonora faz um ótimo trabalho ao misturar o tema do herói e o tema do vilão em uma só música, anunciando o duelo final. Jill está dentro de sua casa quando Cheyenne entra e mostra que conseguiu escapar. Eles conversam e observam que haverá um duelo do lado de fora. Os três homens lutam por suas vidas, em uma disputa que parece ocorrer em torno de Jill, como se os três fossem seus pretendentes e o vencedor se casaria com ela. Durante o diálogo, Cheyenne diz que nem ele nem Harmonica poderão ficar com ela, e caso ele vença o duelo, ele entrará pela porta, pegará suas coisas e partirá novamente sem rumo, pois é o que fazem homens como eles.

Antes do duelo, Frank pergunta pela identidade do homem que está enfrentando, e as imagens mostram novamente o *flashback* daquele homem andando em direção à câmera. A imagem acerta o foco e revela ser o próprio Frank, anos mais jovem. Eles estão sob um arco de pedras onde um garoto sustenta em seus ombros um homem que está com uma força em seu pescoço. Frank coloca uma gaita na boca do garoto, o herói ainda adolescente, e pede para que ele toque para salvar o irmão, enquanto alguns homens ao redor riem da cena. O garoto

cai e o irmão morre enforcado. Eis o motivo da vingança: o assassinato do irmão mais velho em uma cena bárbara. O *flashback* revela o verdadeiro “chamado à aventura”, o acontecimento que motivou o herói a embarcar na sua aventura de vingança.

Após um suspense dramático com closes nos olhares do herói e do vilão, duas pistolas são disparadas. Frank cai de joelhos, Harmonica se aproxima e coloca a gaita que carrega na boca de Frank, a mesma que Frank colocara em sua boca anos antes. Sua vingança está completa. Todo o duelo faz parte da etapa de “provação” da jornada, onde o herói enfrenta o desafio final. É um padrão dos filmes de faroeste, terminar com o duelo onde vence aquele que for mais rápido no gatilho. A “provação” ocorre num piscar de olhos e o desafio é vencido com a velocidade de uma bala.



Figura 11 - O motivo da vingança

Harmonica entra na casa de Jill, pega sua pequena mala e sai, tal qual Cheyenne tinha previsto. Cheyenne então o segue, enquanto Jill pede para que eles voltem para visitar a cidade que ali será construída. Lá fora o herói monta em seu cavalo e Cheyenne faz o mesmo, mas logo ele cai. Quando Harmonica volta para ajudá-lo, ele revela ter sido atingido por um tiro no conflito dentro do trem e acrescenta: “O ruim de ser atingido por quem não sabe atirar, é que eles nunca acertam os órgãos vitais.”. A cena final mostra Harmonica em seu cavalo carregando o corpo do amigo que ele irá enterrar.



Figura 12 - O duelo final

Todas as etapas do terceiro ato, o “retorno”, são ignoradas; diferentemente dos filmes de aventura, onde voltar para o “mundo comum” revela ser outro desafio, nos filmes de faroeste vencer a “provação”, o duelo final, encerra o conflito, não há mais desafios. O herói deste filme é justamente aquele descrito no capítulo anterior, o “herói solitário”, e sua jornada é do isolamento para a sociedade, e de volta para o isolamento. Para esse herói, não há a etapa da “recompensa”, pois ele não ganha nada ao fim da jornada, a não ser a satisfação de ter completado sua vingança e ter feito justiça com as próprias mãos; poderia ter ganhado o coração da mulher, mas o “herói solitário” não é afeito a relacionamentos. Cheyenne sugere que isso ocorre porque homens assim “têm algo com a morte.”, ou seja, a morte sempre os persegue e, se estabilizar com uma família ou criar laços com as pessoas, somente produzirá dor e decepção. Não é de se surpreender que o único amigo que nosso herói fez durante o filme acabou morto e terá de ser enterrado por ele.

Outra etapa da jornada que é omitida é a “ressurreição”, ou a “apoteose” para Campbell, pois, no filme, como é comum ao “herói solitário”, ele já passou pela transformação antes mesmo da aventura ser apresentada, ele já sofreu e se tornou forte, já ascendeu como um ser divino e invencível. O “retorno com o elixir” acontece, mas não relacionado ao herói, pois é Jill quem se beneficia da derrota de Frank. Apesar de Harmonica ter vencido o leilão da propriedade de McBain, ele a devolve para Jill, pois não tem interesse por dinheiro, o herói não atua aqui para conquistar um tesouro. Sua jornada é totalmente pessoal.

Também encontramos traços da etapa “sintonia com o pai” no *flashback*, e no caso, a figura do pai é o irmão do herói, que se torna o elemento motivador da aventura. A imagem do irmão, que funciona como o mentor para nosso herói, transforma Harmonica em um ser

superior, um pistoleiro invencível e astuto. Ao final, o herói adquire a “liberdade para viver”, como prevê Campbell, mas, como é de praxe do “herói solitário”, ele voltará a vagar sem rumo, para onde a vida o levar.



Figura 13 - O vilão é derrotado

4. O FILME DE SAMURAI

Assim como os filmes de *yakuza*, os gangsters japoneses, os filmes de samurai fazem parte da maior contribuição do imaginário coletivo que constrói a imagem do Japão que temos no Ocidente. Tal qual o filme de faroeste, o de samurai também se relaciona com temas históricos e remete ao período feudal japonês, quando a figura do espadachim chegou a assumir o topo da hierarquia social, durante o Período Edo (SAKURAI, 2008, p. 111 e 116).

Tornando-se parte do folclore japonês, a figura do samurai se tornou popular na literatura, no teatro e também no cinema, pois traz a imagem do nobre guerreiro caracterizado como um indivíduo cheio de honra e nobreza. No início, o filme de samurai era concebido de forma similar ao teatro japonês, conforme aponta Roberta Novielli no livro “História do cinema japonês”: “(os atores) atuavam com usual ênfase na estilização das poses (*mie*), visando reduzir as ações épicas ao essencial, por exemplo, aproximando as espadas sem jamais chegar ao contato.”. (NOVIELLI, 2007, p. 25)

Contudo, a partir da década de 1920, pela influência do cinema estadunidense, os filmes de samurai sofrem uma transformação, adquirindo uma postura mais parecida com o cinema de ação americano e se desprendendo da estética do teatro japonês. Novielli afirma que há até mesmo a mudança no tipo de protagonista desses filmes:

Entre as inovações estilísticas que o cinema tinha adquirido recentemente do *shingeki*, a mais importante desses anos consiste na composição realista das cenas de combate. [...] Nos anos 1920, o estilo *chanbara* revelou-se particularmente conforme em recriar atmosferas semelhantes às que estavam em voga no cinema norte-americano...

[...] Os protagonistas não são mais os costumeiros super-heróis de características divinas e sobrenaturais sublimados na interpretação de Onoe, mas, ao contrário, multiplicam-se os papéis de heróis vulneráveis nos quais se esboça cada vez mais uma caracterização psicológica. Portanto, mais que o samurai devotado ao *bushido*, tende-se a preferir a potencialidade anárquica dos *ronin*... (NOVIELLI, 2007, p. 50)

A influência do cinema estadunidense fica clara nos filmes japoneses e a comparação entre os filmes de faroeste e os de samurai é inevitável, visto que suas respectivas figuras centrais se tornaram ícones da cultura popular. Donald Richie, em seu livro “*A hundred years*

of *Japanese film*”, compara o samurai ao caubói do faroeste: “Este novo samurai espadachim era, assim, um indivíduo, mesmo um não-conformista, um tipo de caubói de *kimono* – como sintetizado por Mifune Toshiro em uma de suas aparições posteriores, no *Yojimbo* de Akira Kurosawa” (RICHE, 2001, p. 65) ⁶.

Em “*A Japanese mirror*”, Ian Buruma também comenta a similaridade nas proezas realizadas pelos heróis desses dois tipos de filme:

Paradoxalmente, os heróis samurais são de algumas maneiras menos tradicionais, menos essencialmente japoneses do que os *yakuza*. Eles devem muito aos faroestes americanos [...] que foram altamente influentes nos primórdios do cinema japonês. Como os nobres andarilhos do Oeste Selvagem, muitos samurais vão de cidade em cidade ajudando locais a se livrarem de problemas, ‘punindo o mau e recompensando o bom’. (BURUMA, 1984, p. 168) ⁷

Apesar de relacionar a problemática do herói samurai com a do caubói, Buruma diz que, “Sua moralidade é fortemente confucionista e profundamente enraizada na estrutura hierárquica da sociedade de Edo” (*Idem, ibid.*, p. 168) ⁸, indicando que a influência do filme de faroeste é assimilada dentro da cultura nipônica, cujo resultado é uma versão própria e não uma cópia.

Assim como no gênero de faroeste, o “herói solitário” é o mais apreciado nos filmes de samurai, como indica Buruma:

Um grande número de heróis populares são andarilhos, forasteiros sem residência fixa, sempre caminhando para o próximo lugar. [...] Até mesmo os heróis estrangeiros mais populares no Japão são andarilhos. [...] O

⁶ Tradução do autor. Texto original: “This new sword-fighting samurai was thus an individual, even a nonconformist, a kind of kimonoed cowboy - as epitomized by Mifune Toshiro in one of his later appearances, in Kurosawa Akira's *Yojimbo*.”

⁷ Tradução do autor. Texto original: “Paradoxically, the samurai heroes are in some ways less traditional, less essentially Japanese than the *yakuza*. They owe much to American Westerns [...] which were highly influential in the early Japanese cinema. Like the noble drifters of the Wild West, many super samurai move from town to town helping the locals out of trouble, 'punishing evil and rewarding the good'.”

⁸ Tradução do autor. Texto original: “Their morality is strongly Confucian and deeply rooted in the hierarchical structure of Edo society.”

faroeste mais frequentemente revivido no Japão é ‘Shane’ [...] que tem Alan Ladd como um andarilho solitário forçado a cavalgar em direção ao pôr-do-sol após um adeus desolador. (*Idem, ibid.*, p. 208)⁹

Buruma afirma que a popularidade desse tipo de herói no Japão se deve aos valores estéticos japoneses e ao pensamento budista, tão presente na cultura milenar nipônica:

O viajante vulnerável, como o amante passivo, é a vítima ideal da inconstância assustadora do destino. Essa imagem de destino, sua imprevisibilidade e evanescência, é uma parte importante de viagens e também, é claro, do pensamento budista. O *pathos* das coisas, *mono no aware*, a característica mais importante da estética japonesa, é uma condição essencial da vida do andarilho. (BURUMA, 1984, p. 214)¹⁰

A figura japonesa mais icônica representando o “herói solitário” é o lendário samurai *Miyamoto Musashi*. Buruma o compara à imagem do cavaleiro errante europeu que temos no Ocidente:

A coisa mais próxima que os japoneses têm do cavaleiro errante europeu é o tipo de samurai vagante, polindo sua esgrima e alma pela bela execução de um assassinato. Um desses candidatos se tornou mundialmente famoso recentemente: Miyamoto Musashi, artista, assassino e místico. (*Idem, ibid.*, p. 136)¹¹

⁹ Tradução do autor. Texto original: “A large number of popular heroes are drifters, outsiders with no fixed abode, forever going on to the next place. [...] Even the most popular foreign heroes in Japan are drifters. [...] The most often revived Western in Japan is ‘Shane’ [...] it has Alan Ladd as the lonely drifter forced to ride off into the sunset after a heart-rending goodbye.”

¹⁰ Tradução do autor. Texto original: “The vulnerable traveller, like the passive lover, is the ideal victim of the frightful fickleness of fate. This image of fate, its unpredictability and evanescence, is an important part of travelling and also, of course, of Buddhist thought. The pathos of things, *mono no aware*, the most important characteristic of Japanese aesthetics, is an essential condition of the drifter’s life.”

¹¹ Tradução do autor. Texto original: “The nearest thing the Japanese have to the European knight-errant is the type of reaming samurai, polishing his swordsmanship and soul by beautifully executed murder. One such seeker recently became world famous: Miyamoto Musashi, artist, killer and mystic.”

Enquanto descreve as características de Musashi, Buruma explica o seu relacionamento com as mulheres, o que pode ser reconhecido em praticamente todos os exemplos de “herói solitário”:

Igualmente incomum foi o fato dele nunca ter se casado. Na realidade – e isto não é tão incomum com os heróis japoneses – ele era uma espécie de misógino, sempre lutando contra a aproximação de mulheres que ameacem poluir a pureza de sua jornada. Em uma cena famosa, repetida em cada versão de sua vida, ele domina o desejo natural por uma mulher atraente por aguentar firme e nu debaixo de cachoeira gelada. [...] De algum modo ele era um niilista [...] Totalmente sem laços sociais, ele viveu para si, sozinho. (BURUMA, 1984, p. 137)¹²

Um nobre e honrado guerreiro atinge seu auge quando ele consegue alcançar um status semi-divino, que lhe permite superar os instintos naturais do ser humano, como a necessidade sexual. Esta é essencialmente uma característica da “apoteose” descrita por Campbell.

No capítulo seguinte será analisado o filme “Yojimbo: O Guarda-costas” (*Yôjinbô*, Akira Kurosawa, 1961), com a mesma abordagem do filme analisado no capítulo anterior.

4.1. “YOJIMBO: O GUARDA-COSTAS”

Concebido por Akira Kurosawa em 1961, é um filme ágil, no ritmo padrão dos filmes de ação, com duração de 1 hora e 50 minutos. O filme se passa em 1860, próximo ao fim do período Edo. Com a paz que se manteve no país por quase trezentos anos, os samurais não tinham que se preocupar com guerras e, a cada geração, eles se tornavam menos guerreiros e mais políticos. Havia também os guerreiros sem senhor, os *rônin*, que se tornavam

¹² Tradução do autor. Texto original: “Equally unusual was the fact that He never married. In fact – and this is not so unusual with Japanese heroes – he was something of a misogynist, for ever fighting off the advances of women who threatened to pollute the purity of his quest. In one famous scene, repeated in every version of his life, he conquers his natural desire for an attractive woman by standing stark naked under an ice-cold waterfall. In a way he was a nihilist [...] Entirely without social ties, he lived for himself alone.”

mercenários, bandidos ou buscavam outras formas de sobrevivência com atividades inferiores. (SAKURAI, 2007, p. 122)

O filme de Kurosawa retrata um *rônin* que chega a uma vila cujo domínio é disputado por duas famílias poderosas. O herói se compromete a ajudar os moradores da vila e livrá-la das duas famílias, trazendo paz para o vilarejo.

No período de lançamento desta obra, Kurosawa já era consagrado no Ocidente com os filmes “Rashomon” (*Rashômon*, 1950) e “Os sete samurais” (*Sichinin no samurai*, 1954). “Yojimbo: O guarda-costas” também foi aclamado pela crítica e pelo público, tornando-se um clássico do gênero ao longo do tempo. O sucesso do filme rendeu ainda uma sequência indireta, pois não é uma continuação e não tem conexões com o filme anterior, com o filme “Sanjuro” (*Sanjûrô*, 1962). Estes filmes popularizaram o “herói sem nome”, já que ambos não revelam a identidade real e nem o passado dos protagonistas.

O filme foi indicado ao “Oscar” de 1962, competindo na categoria de “Melhor figurino em preto e branco”, mas não ganhou o prêmio. No site “Rotten Tomatoes” o filme possui uma avaliação 97% positiva¹³. No “Internet Movie Data Base” ele se encontra na 105ª posição no *ranking* do “Top 250”¹⁴ e também compõe a lista dos 100 melhores filmes de todos os tempos da revista *Time*.¹⁵

4.1.1. Análise do filme

O início do filme já revela o herói (*Toshiro Mifune*) caminhando a esmo, um samurai errante e típico “herói solitário”; a trilha sonora toca o tema do protagonista, alegre e marcante, e a cena o mostra parando diante de uma encruzilhada. Para escolher o caminho a tomar, ele joga um galho para o alto e decide seguir na direção para a qual o galho aponta. Aqui encontramos o “mundo comum” do nosso herói, a solidão e o caminho sem rumo, e o ato de decidir o seu caminho através da sorte, ou do destino, pode ser interpretado como o “chamado à aventura”.

¹³ Yojimbo (1961) (s.d.).

¹⁴ Top 250 (s.d.).

¹⁵ All-TIME 100 list movies (s.d.).



Figura 14 - O herói decide seu caminho com um galho

Seguindo o caminho apontado, ele encontra um pai que discute com o filho: o pai acusando o filho de estar viciado em apostas e o filho foge abandonando a família. O guerreiro pede para tomar água e, enquanto toma alguns goles em um poço, escuta atentamente os lamentos do pai. Isso demonstra a sagacidade do herói: ele age como um homem qualquer que não merece atenção, mas está sempre atento a tudo ao seu redor, aproveitando de sua aparência frágil para escutar informações pelos cantos.

Caminhando para a praça central da vila, ele encontra um lugar deserto, não há ninguém nas ruas. Surge um cachorro carregando um pedaço de mão humana, um presságio de que algum mal assola a cidade. Os moradores abrem vãos em suas janelas para ver o forasteiro, eles demonstram o medo de deixarem suas casas. Toda a cena é acompanhada de uma trilha sonora que dá um tom cômico, não permitindo que o filme se torne dramático demais.



Figura 15 - O cachorro anuncia o mau presságio

De uma das casas sai um anão que cumprirá o papel do “arauto”. Ele informa ao herói que tem influência para que uma das duas famílias que estão em conflito o contrate como um guarda-costas, cobrando comissão de um *ryô*, o dinheiro da época. Esse personagem cumpre a função de informar tanto ao herói quanto ao espectador a aventura que o herói irá enfrentar na vila.

O guerreiro segue para a residência de uma das famílias e vários guarda-costas saem da casa caçoando do protagonista, que apenas os observa e ignora. Eles se gabam por serem criminosos procurados, mas o herói percebe que são fracos e não possuem nenhuma habilidade especial. Ele segue em direção a uma pequena bodega da praça e é recebido por um velho, *Gonji* (Eijirô Tôno), que atende ao pedido do protagonista e lhe entrega um pouco de arroz para comer. Esse personagem irá representar o “mentor” do herói, porém não exatamente como foi descrito por Campbell ou Vogler; como o herói já ascendeu ao estado superior da mente, o mentor não o ajudará a despertar o poder necessário para vencer a provação, ao contrário, ele recomenda que o herói coma e saia o quanto antes do vilarejo, pois este se tornou um inferno diante da guerra entre as duas famílias. Ainda assim, ele cumpre sua função ao incentivar o herói a aceitar a aventura e decidir atuar em prol da cidade. Também aqui acontece a etapa “testes, aliados e inimigos”, sendo seu aliado o próprio “mentor” e seus inimigos os dois grupos que ele tentará destruir sozinho.

Gonji lhe explica que, de um lado do conflito, está *Seibei* (Seizaburô Kawazu), dono do bordel, apoiado por *Tazaemon* (Kamatari Fujiwara), o prefeito do vilarejo e mercador de seda. Do outro, *Ushitora* (Kyû Sazanka), apoiado pelo fabricante de saquê que pretende se tornar o novo prefeito. Ambos possuíam um negócio de jogos de azar e apostas, mas brigaram e agora disputam o domínio do vilarejo e dos negócios. A câmera apresenta então o construtor de caixões, um homem contente com o conflito, pois a cada dia vende inúmeros caixões para cada um dos lados da disputa.



Figura 16 - O herói escuta os problemas da vila no bar

O herói bola um plano para destruir esse sistema e a próxima cena o mostra indo até a casa de *Ushitora*. Quando seus capangas saem para lhe perguntar o que quer, ele desembainha rapidamente sua espada e mata três deles sem que qualquer um tenha tempo de reagir. Ele segue para a casa de *Seibei* e se oferece para ser seu guarda-costas, porém só aceita por um preço altíssimo, cinquenta *ryô*, sendo vinte e cinco adiantados. *Seibei* lhe entrega o adiantamento e anuncia que quer acabar com a batalha neste mesmo dia, aproveitando a baixa de três homens do lado oposto; em seguida combina com sua mulher e filho para assassinar o herói depois do confronto para recuperarem o dinheiro. O arquétipo da “sombra” manifesta o espírito traiçoeiro dos vilões ao fazerem negócios, sempre buscando o próprio benefício acima de tudo.

O personagem que serve como “arauto” surge anunciando o horário marcado de um confronto. Os dois grupos, que moram em casas opostas na mesma praça central, se reúnem e ficam frente a frente, mas o protagonista anda até o centro da praça e anuncia que não trabalhará para o *Seibei*, entregando o dinheiro que havia recebido e revelando ter escutado o plano da família de traí-lo. Com medo, os grupos adiam o confronto.



Figura 17 - O herói derrota três homens, provando seu valor e chamando a atenção dos dois grupos

Tudo fazia parte dos planos do herói. Como se ele soubesse que *Seibei* teria a intenção de trai-lo, ele queria apenas que os dois lados disputassem sua contratação para aceitar trabalhar para quem pagasse mais. Ele apenas realizou testes com as famílias para poder infiltrar-se em suas residências e saber como se organizam. Cumprindo o arquétipo da “sombra”, os vilões se mostram covardes e traiçoeiros, fazendo com que tudo ocorra de acordo com o plano do herói, que conhece bem esse tipo de pessoa. Essas cenas podem ser interpretadas como dentro da “travessia do primeiro limiar”, pois o herói depende de uma série de fatores externos para que seu plano dê certo e o coloque em um ponto privilegiado para vencer a “provação”, sendo esse o primeiro deles.

As cenas seguintes irão mostrar o herói hospedado na bodega de *Gonji* e recebendo propostas dos dois grupos para trabalhar como guarda-costas. Uma paz momentânea havia se instalado no vilarejo devido à presença de um oficial do governo. Essas cenas mostram um pouco da fragilidade do governo feudal da época, exibindo as famílias que se fortaleceram controlando a vila de uma maneira não-oficial e pagando subornos ao prefeito, que por sua vez paga as autoridades oficiais para não fiscalizarem os negócios da cidade, gerando acúmulo de riquezas e sonegação de impostos. Uma cena posterior mostra *Ushitora* convidando pessoalmente o herói para trabalhar com ele ao preço de sessenta *ryô*, informando que, no dia seguinte, o oficial do governo iria embora. Porém, durante o diálogo, acaba deixando escapar a informação de que o oficial iria embora devido ao assassinato de outro oficial em uma província distante, sendo *Ushitora* o mandante do crime.



Figura 18 - O herói assiste os dois grupos se enfrentando covardemente

Quando o oficial do governo vai embora, algo inusitado acontece: os dois grupos fazem uma trégua. *Gonji* fica contente, pois haverá paz no vilarejo, mas o herói anuncia que esse é um presságio para uma batalha ainda maior, e sugere que a trégua deve acontecer apenas por questões de negócios, já que haverá uma feira de seda na província que atrairá apostadores para movimentar os lucros. O construtor de caixões revela que o irmão mais novo de *Ushitora*, chamado *Unosuke* (Tatsuya Nakadai), voltou para a cidade após um ano fora e deve ter encorajado a trégua. As câmeras mostram esse personagem lá fora e ele exhibe o que trouxe de sua viagem, uma arma de fogo. Esta cena apresenta o principal vilão do filme, um homem vigoroso e jovem, pronto para enfrentar o herói e de posse de um trunfo que lhe dá vantagem no conflito direto.

Nas cenas seguintes, a partir de um plano executado pelo herói, as famílias voltam a se confrontar, capturando membros uma das outras e os mantendo como reféns. Durante uma cena que mostra os dois grupos trocando os reféns, um pai e filho lamentam pela mulher que estava sob a guarda de *Seibei*. Este pai conta ao protagonista que entregou sua esposa à *Seibei* devido uma dívida de apostas.



Figura 19 - O filho abraça a mãe que não vê há muito tempo durante a troca

Diante dos acontecimentos, o herói vai até *Ushitora*, que mantém a mulher como prisioneira. Ele aceita o trabalho de guarda-costas, mediante trinta *ryô* como adiantamento. O protagonista põe em prática um plano para libertar a mulher, sugerindo a *Ushitora* que a segurança dela deveria ser reforçada, e vai juntamente com o irmão do meio de *Ushitora*, um personagem do arquétipo “pícaro”, bastante estúpido e fácil de tapear, até o local onde ela está. O herói, após distrair o irmão de *Ushitora*, pedindo para que ele bata no homem que era casado com a mulher capturada e que se encontra à espreita do local onde ela está presa, vai sozinho até a prisão e volta informando que todos os guardas estão mortos.

Quando o irmão de *Ushitora* volta para pedir reforços, o herói executa seu plano. Ele invade o local, e mata os guardas que, na verdade, ainda estavam vivos. Liberta a mulher e faz uma arruaça no local para parecer que ali houve uma grande batalha. A mulher se junta ao marido e filho, agradecendo ao herói de joelhos, mas este pede para que eles fujam da cidade o quanto antes, entregando-lhes os trinta *ryô* que ele tinha conseguido. Quando *Ushitora* chega ao local, o herói inventa que os homens de *Seibei* recapturaram a mulher, gerando uma grande fúria em *Ushitora*. Esta fúria desencadeia um ataque à fábrica de seda do prefeito, aliado de *Seibei*, e em resposta, *Seibei* ataca a fábrica de saquê do aliado de *Ushitora*. Esses ataques eliminam os lucros financeiros que mantinham essas famílias, desestabilizando seu poder.

Todas essas cenas parecem funcionar como uma grande extensão da “travessia do primeiro limiar”, pois os acontecimentos remetem a essa etapa. Cada nova jogada no plano do herói é um limiar sendo atravessado em direção à concretização do seu plano – a destruição das famílias, ou seja, a ação propriamente dita. Ele também se infiltra e se disfarça de guarda-

costas dos inimigos, pois uma das possibilidades de atravessar os limiares é disfarçando-se de “guardião do limiar”.



Figura 20 - O herói liberta a mulher

No dia seguinte, enquanto o herói bebe e conversa com *Gonji* na bodega, este lhe entrega uma carta de agradecimento da família que ele salvou. No mesmo instante, *Unosuke* entra no bar e questiona as atitudes do herói, informando que uma testemunha viu a família vagueando nas proximidades. A carta de agradecimento era a prova final e o herói é capturado. A cena seguinte mostra o protagonista com algumas feridas. Ele fora espancado e agora está sendo mantido como prisioneiro na casa de *Ushitora*.

Finalmente chegamos próximo ao clímax do filme. As cenas mostradas correspondem à “aproximação da caverna oculta”, porém o herói não foi voluntariamente até o covil do vilão para derrotá-lo, sua captura o coloca frente a outro teste antes da “provação”. Ele precisa fugir dali, mas terá de fazê-lo sem um “resgate com auxílio externo”.

Sua astúcia permite-lhe montar um plano e fugir, porém ele está muito ferido e foge com muita dificuldade. Aproveitando-se dos momentos certos, ele consegue se arrastar até a bodega de *Gonji*, que o esconde. Quando os homens de *Ushitora* o procuram na bodega, *Gonji* diz que ele foi pedir ajuda para *Seibei*, que o ajudara.



Figura 21 - O herói é capturado e mantido como prisioneiro

Ushitora fica furioso e decide acabar de uma vez por todas com *Seibei*. Incendeia sua casa e, à medida que seus homens e gueixas saem correndo, os homens de *Ushitora* matam-nos, um a um. O herói aproveita a oportunidade para fugir com um plano: ele pede para que *Gonji* compre um caixão e o leve para fora da cidade. Após matarem todos na casa de *Seibei*, eles não encontram o herói, mas mesmo assim se sentem vitoriosos, pois derrotaram seu rival.

Fora da cidade, o herói se refugia em uma pequena cabana perto do cemitério, ficamos sabendo que *Gonji* lhe levava comida para diariamente. Em seguida, vemos o herói treinando atirar uma faca em folhas de árvore na cabana. Esta é uma cena que demonstra a ocorrência de uma “apoteose”, onde o herói se supera ao adquirir uma habilidade extra que irá ajudá-lo a enfrentar a “provação”.

A próxima cena exhibe então o construtor de caixões o visitando e informando que *Gonji* foi capturado, pois descobriram que ele estava levando comida para ele e iriam torturá-lo até que entregasse o esconderijo do herói. O construtor lhe entrega uma espada que possuía e o herói volta à cidade para enfrentar os homens de *Ushitora*. Chegamos à “provação”, ao teste final do herói. O herói surge na praça central e é avistado por seus oponentes. Nove homens rumam em sua direção para enfrentá-lo, tendo ao centro *Unosuke*, que saca sua pistola, mas antes que possa atirar, o herói lança a faca em sua mão, fazendo-o errar o tiro. Numa fração de segundos, o herói investe em direção aos oponentes e os dilacera sem dar tempo de qualquer reação. Agonizante no chão, *Unosuke* pede para o herói colocar a pistola de volta em sua mão, pois se sente nu e inseguro sem ela. Quando o herói lhe entrega a arma, *Unosuke* tenta atirar nele, mas morre em seguida.



Figura 22 - O duelo iminente

Como de praxe para o “herói solitário”, após libertar a cidade, o herói se despede e volta a vagar sem rumo. Ele não precisa de recompensas, nem termina consolidando um grande amor. O dinheiro que ele cobrava para ser contratado apenas fazia parte de seus planos, pois ele terminou sem nenhum. Para esse herói, a recompensa é espiritual, respeitar sua própria honra e agir pelo bem maior, pela justiça desprovida de egoísmo.

5. COMPARAÇÃO

Abordando uma jornada do mesmo tipo de herói, os dois filmes examinados são semelhantes quanto à construção da Jornada do Herói. As etapas e os arquétipos reconhecidos são quase idênticos, porém existem algumas diferenças na maneira como essas etapas se realizam e no que diz respeito aos papéis que cada personagem cumpre no filme.

Deparamo-nos com o herói de “Era uma vez no Oeste” dentro da aventura. Ele já havia aceitado o chamado a partir do momento em que tentou se encontrar com Frank para matá-lo. Em “Yojimbo”, o herói é mostrado antes da aventura. Ele surge no filme sem uma missão para realizar, mal sabendo qual caminho seguir e é o acaso que o leva a encontrar a cidade que precisa de sua ajuda. Em ambos os casos, não há a “recusa do chamado”, os dois heróis estão prontos e dispostos a encarar a aventura.

No primeiro filme, o herói enfrenta um vilão definido e por motivos pessoais, enquanto no segundo, ele enfrenta adversários de outros, agindo apenas em nome da justiça. Porém, em ambos eles acabam salvando e recompensando outras pessoas, não obtendo nenhuma recompensa física, apenas a satisfação pessoal e a redenção espiritual: os dois atuaram para trazer justiça ao mundo buscando torná-lo um lugar melhor para se viver.

O cenário onde ocorre a ação dos dois filmes é parecido: a praça central de um pequeno povoado. Porém, o primeiro filme apresenta uma variedade maior de cenários. Um filme ambienta cenários típicos dos filmes de faroeste e o outro remete à arquitetura particular do Japão. Os figurinos dos dois filmes representam bem o ambiente que tentam recriar, com roupas e maquiagens que recriam bem os caubóis e samurais.

Nos dois filmes, as alianças surgem dentro de um bar ou bodega, o que é comum para o filme de faroeste, mas não é usual no de samurai, apenas uma coincidência na etapa “testes, aliados e inimigos”. Enquanto conhecemos ao final do filme o passado de Harmonica, em “Yojimbo” não temos a chance de saber quais as razões e motivações para o herói ter se tornado o que é, por isso temos a figura do “mentor” no primeiro, que é o irmão, mas não a temos no segundo, visto que *Gonji*, proprietário da bodega, não é o “mentor” que prepara o herói para a aventura.

Os dois heróis mostram estar um passo à frente daqueles que enfrentam, podendo executar o seu plano com maestria. No entanto, os dois são capturados em algum momento do filme, cenas que causam impacto dramático ao telespectador e criam um obstáculo que pode impedir o herói de vencer o desafio final.

Os vilões dos dois filmes e suas motivações estão voltadas para o dinheiro e o domínio dos negócios e da cidade. No primeiro filme, porém, somente os personagens principais são envolvidos, enquanto que, no segundo, todos os moradores da cidade sofrem de algum modo os reveses da disputa dos vilões.

Existem cenas nos dois filmes que mostram o desinteresse dos heróis em relacionamentos. Mesmo que eles demonstrem interesse sexual pelas mulheres, eles recusam o envolvimento, possivelmente por manchar a nobreza de sua jornada, como afirma Buruma.

Como é de praxe em filmes desse tipo, eles terminam com um duelo. Enquanto em “Era uma vez no Oeste” a disputa é entre Harmonica e Frank, em “Yojimbo” o herói enfrenta nove oponentes ao mesmo tempo, um deles possuindo a vantagem de ter em mãos uma arma de fogo. Kurosawa insere inteligentemente nessa cena uma problemática de um momento crucial das guerras antes e durante o período *Edo* (1600-1867), onde as armas de fogo tornaram-se um trunfo nas disputas. Cria-se todo um questionamento sobre os valores do guerreiro samurai e a espada, que seria uma extensão de seu espírito, e a arma de fogo que suja a nobreza do guerreiro, sendo uma arma que mata sem o contato – sem a exigência de grande habilidade para manipulá-la – desvirtuando a figura lendária do samurai. O filme exhibe o herói superando o poder e a velocidade da pistola com sua destreza e agilidade sobrehumanas que se tornam superiores aos da pistola, pois o herói é nobre e honroso e as armas não podem superar o seu espírito.

Essa colocação, no entanto, remete também, dentro do cinema, a essa disputa entre o filme de faroeste e o de samurai. Num momento em que ambos alcançaram o imaginário da cultura popular mundial, a comparação e disputa entre os dois gêneros é inevitável. Kurosawa parece dizer, com seu filme, que a honra do guerreiro samurai é superior à nobreza do pistoleiro, pois a pistola não é uma arma tão ligada ao espírito do guerreiro quanto o é a espada. Será que podemos atribuir valores de mais ou de menos honra para esses heróis? É possível avaliar um assassinato como mais ou menos nobre sob a perspectiva de quem o cometeu, seus motivos e com qual tipo de arma?

6. CONCLUSÃO

Ao estudar a Jornada do Herói desenvolvida por Campbell, precisamos ter em mente que ele a construiu analisando similaridades nos mitos de diversas regiões. Quando ele agregou os estudos de psicanálise em sua pesquisa, deu margem para diversas possibilidades de interpretação. A Jornada do Herói é, primordialmente, a jornada do ser humano enfrentando o dia a dia, enfrentando o desconhecido constantemente. Mesmo em uma rotina, cabe a nós encontrarmos os “chamados à aventura” e fazermos nossas escolhas para crescermos como pessoas, pois a aventura do herói é, antes de qualquer coisa, uma aventura para o nosso interior, onde podemos nos conhecer melhor, enfrentar nossos medos e vilões internos e desabrochar como uma pessoa melhor.

Quando teve contato com o trabalho de Campbell, Vogler associou de imediato os mitos antigos, estudados por ele, com os mitos modernos, exibidos nas telas dos cinemas. Estudando o trabalho de Campbell, ele chegou a uma conclusão sobre a função dos mitos: “que eles não são teorias abstratas ou crenças peculiares dos povos antigos, mas modelos práticos para compreender como viver.” (VOGLER, 2006, p. 12)

Ele criou um guia para ajudar estudantes e roteiristas de cinema a compreender um esquema padrão que possa ser identificado em quase todas as histórias. Ele simplificou a estrutura de Campbell para a linguagem moderna do cinema e criou uma fórmula para se construir um roteiro forte. Vogler (*Ibid.*, p. 15) afirma, contudo, que criou uma forma, não uma fórmula, ou seja, apenas um meio de se conceber uma história, podendo ser modificado e adaptado para comportar novas histórias, à mercê da criatividade. Isso é o que permite realizar filmes novos com propostas diferentes, porém é impossível fugir totalmente dessa estrutura, uma vez que ela comporta aquilo que as pessoas querem ver em um filme. Daí que, o escritor terá de recorrer a um destes recursos uma hora ou outra. Por isso, muitos filmes que seguem à risca a Jornada do Herói são aclamados pelo público, mesmo possuindo inúmeros *clichês*, pois embora repitam a mesma estrutura, eles inovam na maneira como lidam com ela.

É o que permite gêneros como o de faroeste ou de samurai lançarem novos filmes com os mesmos temas e histórias, porém com elementos particulares que os tornam únicos. O público passa a idolatrar esses gêneros e nunca se cansa de assisti-los, mesmo que as histórias se repitam estruturalmente. Eles apresentam exatamente o que as pessoas querem ver, isto é, as mesmas histórias sendo apresentadas de maneiras cada vez mais primorosas.

O intuito deste trabalho era verificar a aplicação dos estudos de Campbell e de Vogler, deste último principalmente, em filmes de faroeste e de samurai, nos quais a figura central é o herói, a fim de testar a universalidade destes estudos. Com os exemplos utilizados nesta monografia, foi possível perceber que a Jornada do Herói funciona e pode ser identificada basicamente em qualquer roteiro voltado para um protagonista heróico. Pode-se ampliar este estudo buscando aplicá-lo em filmes de gêneros mais distantes ou com tipos de heróis diferentes, o que não foi o caso deste trabalho. Aqui, além de testar a universalidade dessa estrutura, havia a intenção de comparar e discutir a semelhança entre o caubói e o guerreiro samurai.

Figuras distintas dentro da Cultura Pop universal, essas figuras heróicas são bastante parecidas no tipo de histórias em que se envolvem e nos valores morais que cultivam. Ambas possuem origem histórica, uma recente e moderna; a outra com séculos de tradição. Apesar das diferenças, o caubói do Velho Oeste e o *rônin* de *Edo* são seres humanos e buscam principalmente encontrar a paz interior e exterior, fabricando exemplos de nobreza, honra e justiça. Mesmo que sejam violentos ou assassinos, eles mostram que a justiça tem um peso em suas almas e, por isso, estão sempre em busca de purificá-las, isolando-se da sociedade para que o semblante da morte que os persegue não contamine as pessoas boas à sua volta. Este é o preço que eles pagam por fazerem justiça.

Por fim, com este trabalho, pode-se enaltecer tanto o mito moderno ocidental quanto o mito moderno oriental. A comparação entre os filmes de faroeste e de samurai nos mostra que tanto o cinema japonês foi influenciado pelo cinema de ação americano, quanto o cinema de faroeste já se aproveitou das histórias de samurai. O próprio Sergio Leone fez uma versão de “Yojimbo”¹⁶. Vogler (2006, p.17) comenta, na introdução de seu livro, sobre o imperialismo cultural, a exportação massiva de técnicas narrativas hollywoodianas para outros países que acabam colocando em cheque as histórias e a cultura daquele país, que muitas vezes não tem a possibilidade de exportar suas histórias. Isto ocorre com o Japão no âmbito do cinema, pois sua produção cinematográfica raramente é exportada para o circuito mundial de cinema, dificultando o acesso tanto a filmes clássicos como recentes do país. Com isso, eventualmente a figura mais divulgada, no caso o caubói, acaba apagando do imaginário a existência de outros ícones culturais, como os samurais.

O ideal é preservar ambos, respeitando cada cultura e tradição sem permitir que uma se torne predadora da outra, é necessário que mais filmes de samurai sejam produzidos e que

¹⁶ O filme “Por um punhado de dólares” (*Per un pugno di dollari*) de 1964

esses filmes sejam divulgados. O mesmo vale para a produção decadente de filmes de faroeste, mantendo vivos no imaginário esses ícones que representam a história e a cultura de uma nação.

Esse é o trabalho que tem sido feito por alguns diretores e produtores cinematográficos, a exemplo do *Quentin Tarantino*, *Guillermo del Toro*, *James Cameron*, entre outros, que estão explorando esses mitos modernos, e até misturando-os, para manter vivos esses ícones no imaginário coletivo.

BIBLIOGRAFIA

- BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BILHARINHO, Guido. **O Filme de Faroeste**. Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 2001.
- BURUMA, Ian. **A Japanese Mirror**: heroes and villains of Japanese culture. Great Britain: Penguin Books, 1985.
- CABRERA, Julio. **O Cinema Pensa**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1992.
- _____. **O poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6ed, São Paulo: Atlas, 2006.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 2ed, São Paulo: Brasiliense, 2011.
- NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II**: gêneros cinematográficos. Covilhã: Livros Labcom, 2010.
- NOVIELLE, Maria Roberta. **História do Cinema Japonês**. Brasília, Ed. UnB, 2007.
- RICHIE, Donald. **A Hundred Years of Japanese Film**. Tokyo: Kodansha International Ltd., 2001.
- SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. São Paulo: Contexto, 2008.
- SATO, Tadao. **Currents in Japanese Cinema**. Tokyo: Kodansha International Ltd., 1982.
- VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papirus, 1994.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

REFERÊNCIAS DA INTERNET

All-TIME 100 list movies. In: **Revista Time**. Disponível em:
<<http://entertainment.time.com/2005/02/12/all-time-100-movies/slide/all/>>. Acesso em:
20/11/2013.

Once Upon a Time in West (1968). In: **Rotten Tomatoes**. Disponível em:
<http://www.rottentomatoes.com/m/once_upon_a_time_in_the_west/>. Acesso em:
20/11/2013.

Top 250. In: **Internet Movie Data Base**. Disponível em:
<http://www.imdb.com/chart/top?ref =nv_ch_250_4>. Acesso em: 23/11/2013.

Yojimbo (1961). In: **Rotten Tomatoes**. Disponível em:
<<http://www.rottentomatoes.com/m/yojimbo/>>. Acesso em: 23/11/2013.

APÊNDICE

FICHA TÉCNICA DE “ERA UMA VEZ NO OESTE”

Título original:	<i>C'era una Volta il West</i>
Ano de produção:	1968
Direção:	Sergio Leone
História de:	Bernardo Bertolucci; Dario Argento e Sergio Leone
Roteiro:	Sergio Leone e Sergio Donati
Duração:	175 minutos
Gênero:	Faroeste; Ação; Drama
País de origem:	Itália
Música:	Ennio Morricone
Fotografia:	Tonino Delli Colli
Edição:	Nino Baragli
Direção de Arte:	Carlo Simi
Efeitos especiais:	Eros Baccicchi
Produção:	Bino Cicogna e Fluvio Morsella
Elenco principal:	Charles Bronson (Harmonica) Henry Fonda (Frank) Claudia Cardinale (Jill) Jason Robards (Cheyenne) Gabriele Ferzetti (Morton)

FICHA TÉCNICA DE “YOJIMBO: O GUARDA-COSTAS”

Título original:	<i>Yojinbô</i>
Ano de produção:	1961
Direção:	Akira Kurosawa
História de:	Akira Kurosawa
Roteiro:	Akira Kurosawa e Ryûzô Kikushima
Duração:	110 minutos
Gênero:	Samurai; Ação; Aventura
País de origem:	Japão
Música:	Masaru Satô
Fotografia:	Kazuo Miyagawa
Edição:	Akira Kurosawa
Direção de Arte:	Yoshirô Muraki
Produção:	Akira Kurosawa; Ryûzô Kikushima e Tomoyuki Tanaka
Elenco principal:	Toshiro Mifune (Samurai sem nome) Tatsuya Nakadai (Unosuke) Daisuke Katô (Inokichi – irmão do meio de Ushitora) Seizaburô Kawazu (Seibei) Takashi Shimura (Tokuemon) Eijirô Tôno (Gonji) Kamatari Fujiwara (Tazaemon) Atsushi Watanabe (Construtor de caixão) Kyû Sazanka (Ushitora)